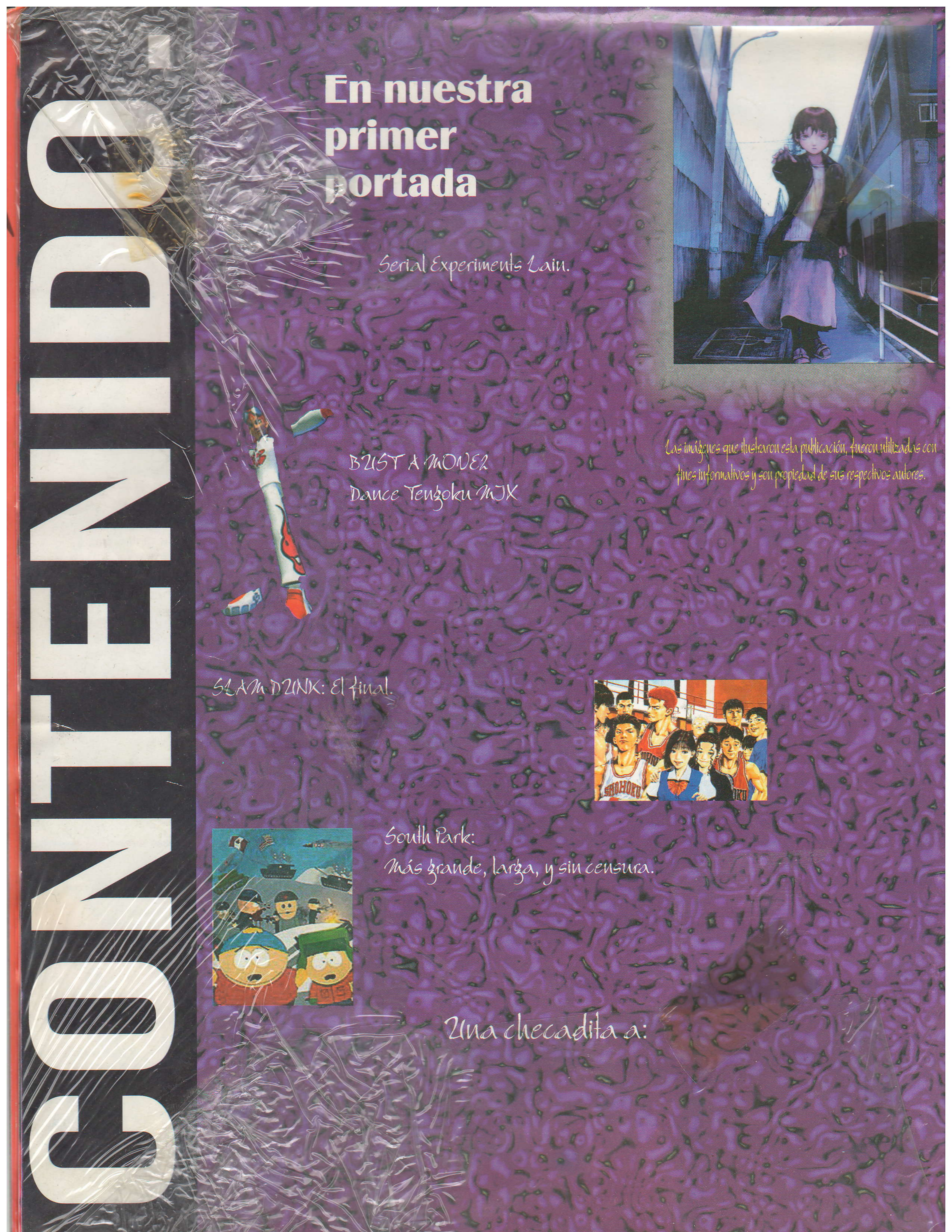


Densetsu
- The Legend is Beginning -
Nùmero 1
del 2000
TOTALMENTE A COLOR
Angel de U-jin
Finales de:
El manga de SLAM DUNK
y
La Rosa de Versalles
serial experiments lain
©1998 Triangle Staff/Pioneer, LDC.
Del anterior equipo creativo de SEINEN
Precio: $22.00



CONTENIDO:

En nuestra primer portada

Serial Experiments Lain.

BUST A MOVE2
Dance Tengoku MIX

SLAM DUNK: El final.

South Park:
Más grande, larga, y sin censura.

Una checadita a:

"Densetsu Team": DIRECTOR EDITORIAL: Eduardo Sánchez. DISEÑO GRÁFICO: Rodolfo Sánchez. ASISTENTE DE DISEÑO: Antonio Veloz. DISEÑO DE PORTADA Y ANUNCIOS: Alberto Hernández. COLABORADORES: Darkon. El Warner, Gravedad Zero, Master Zeku, Codec.
RELACIONES PÚBLICAS: J. Fernándo Nava. Distribución: Gustavo Zamora.
DENSETSU no se hace responsable por las promociones de sus anunciantes. Densetsu es una revista mensual. Mayo de 2000.
Número de reserva al título de derecho de autor: 04-2000-011810241800-102.
Domicilio de la Publicación: Av. Pentatlón Mexicano Mz. 84 Lt. 18 Col. Villa de Gpe. Xalostoc. Cp. 55339 Ecatepec, Edo. De México.



Por Eduardo Sánchez.

Durante 1999 pasaron muchas cosas dentro del anime y el manga aquí en México: terminó Dragon Ball Z, apareció la versión en castellano del manga #4 de Macross 7 trash, y el manga de Video Girl Ai; el grandioso estreno que todos queríamos ver en pantallas mexicanas: Neon Genesis Evangelion (aunque haya sido en televisión por cable), Oh Megamisama, que también se transmite por cable, The vision of Escaflowne, Dr Slump y varias animaciones más. Una muy mala noticia fue el fallecimiento de Araceli de León, la actriz de doblaje que puso voz a Sailor Jupiter y a Shampoo en Ranma 1/2, y para nosotros, el "DENSETSU TEAM", la mejor de todas ha sido que al fin tengas en tus manos el primer volumen de esta revista, esperamos que estés con nosotros (sí, a ti te hablo chavo, chava, adolescente o a ti, padre de familia) en los siguientes números que espero sean muchos.

Esta primera edición será como el modelo de prueba, pues dentro del staff, pensamos que quien debe tener la última palabra en cuanto a la revista eres tú, sí, aunque no lo creas, gracias a los fans como tú es que cualquier tipo de revista (o en este caso fanzine) puede salir adelante y abordar los temas que más te agradan y llaman la atención.

Esperamos todas sus opiniones, comentarios y cartas al siguiente mail:
densetsu@comic.com (nosotros sí te vamos a responder).

O si no puedes por el medio electrónico, envíanos una carta a:

Avenida Pentatlón Mexicano Mz.84 Lt.18
Colonia Villa de Guadalupe Xalostoc.
Cp. 55339
Ecatepec, Edo de Méx.

Ya para terminar, quiero agradecer a todas las personas que nos ayudaron a realizar este nuevo proyecto:

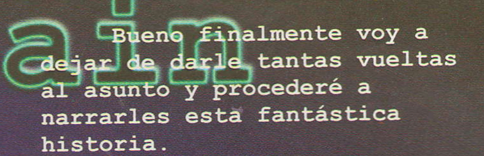
En primer lugar a mi familia que me apoyo en todo momento.
A todo el staff de Densetsu: Rodolfo, Alberto, Antonio, Fernando y Gustavo quienes me siguieron la corriente en el momento en que se los propuse.
También a Alan Chávez, porque gracias a sus acciones, nos impulsó a sacar la casta e ir hacia adelante (tú ya sabes a qué me refiero).
Y unos saludos a todos mis cuates del CCPM Balderas del turno de 12 a 1:30 pm que me motivaron en todo momento, también para los cuates de Nihon Magazine, quienes iban a darnos la oportunidad de formar parte de sus filas y la más especial es para mi novia Blanca quien no pudo hacer mejor aparición en el mejor momento de mi vida.



Bueno, con esto termino la editorial, no sin antes decirte:

¡QUE LA DISFRUTES!

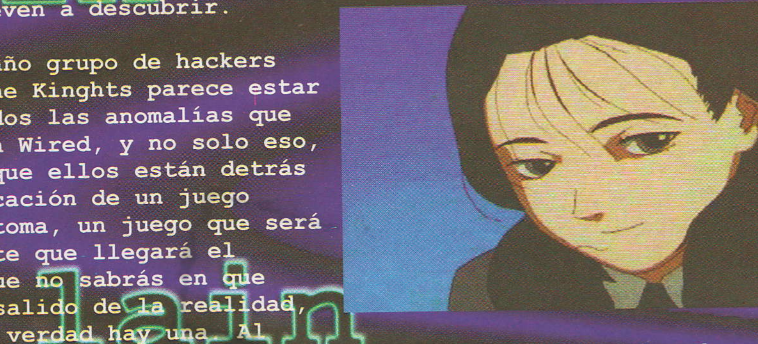




Por Rodolfo Sánchez.



El mundo de las computadoras es inmenso, y en él hay otro universo aparte, la red. La red es una gran fuente de información, en ella podemos encontrar todo lo que necesitamos. En la red podemos viajar a todas partes, a cualquier hora y a cualquier lugar no importando si eres chico o grande. En la red puedes tener muchas caras, puedes ser malo, puedes ser bueno, puedes ser tal como eres o puedes ser una persona totalmente opuesta. Pero esta no es la red, es la Wired, mucho más poderosa y extensa, llena de secretos que muy pocos se atreven a descubrir.



Un extraño grupo de hackers denominado the Kinghts parece estar detrás de todos las anomalías que ocurren en la Wired, y no solo eso, se sospecha que ellos están detrás de la modificación de un juego llamado Phantoma, un juego que será tan envolvente que llegará el momento en que no sabrás en que momento has salido de la realidad, si es que en verdad hay una. Al final de la historia no sabrás si el verdadero mundo está o no dentro de tu navi.

Serial Experiments Lain reunió un gran equipo de trabajo que finalmente dio como resultado un verdadera obra de arte. El guión fue escrito por Chiaky Konaka (Armitage) la música corre a cargo de Reiichi "CHABO" Nikaido y el diseño de personajes fue hecho por Yoshitoshi Abe y Takahiro Nichida. Todo este trabajo en conjunto ha logrado formar una serie de anime que sin duda será recordada por mucho tiempo.



Hay que destacar que el diseño de personajes es muy diferente a lo que estamos acostumbrados a ver, estos son personajes mas reales en cuanto a expresiones faciales se refiere y sin duda fácilmente son reconocibles por su originalidad.

Bueno finalmente voy a dejar de darle tantas vueltas al asunto y procederé a narrarles esta fantástica historia.

Todo inicia en una noche como cualquiera en la ciudad. La gente transita por las calles como lo hacen normalmente, todo esta en calma. En un callejón vemos a una pequeña niña muy agitada que se recarga en la pared, al poco tiempo medio se calma y sube a la azotea de un edificio. No se sabe que es lo que piensa, pero se ve muy decidida, pronto se sitúa en la cornisa del edificio, solo se detiene de una reja. De pronto la pequeña se arroja y se des.. contra el suelo.

Ha pasado una semana desde entonces y una mañana nos encontramos en un salón de clases a donde acude la protagonista de esta historia, Lain Iwakura, una estudiante poco común, seria y muy callada, hasta cierto punto antisocial. En el salón, una compañera de Lain de nombre Juri se encuentra llorando esconsolada mientras sus amigas Reika y Arisu tratan de calmarla (sin mucho éxito), Arisu se acerca a Lain y le pregunta que si ella también recibió un e-mail. Lain contesta que no es muy buena con las computadoras y le pregunta por que esta llorando Juri.

Reika llega y le dice que llora porque acaba de recibir un mail de Chisa Yomoda, una estudiante del salón D que se suicido la semana anterior. Lain queda un poco desconcertada y al finalizar las clases se dirige a su casa. Una vez ahí, se pone cómoda y enciende su ordenador. El ordenador le habla y le dice que tiene un e-mail (estas sí son computadoras) de Chisa Yomoda:

Hola ¿cómo estas?
Lain, alguna vez camine contigo cuando regresábamos a casa. ¿Recuerdas?
Unicamente he dejado mi cuerpo.
Con esto quiero explicarte que sigo viva.
¿Lo entiendes?
Esta bien si no puedes entenderlo ahora.
Pronto lo entenderás,
todos lo harán.
Hay un rumor en la escuela de que este es solo un mail de broma.Quiero que sepas que no lo es,
Lain
Dios esta aquí.

Lain cada vez más interesada en este rollo de las computadoras, y guiada por la curiosidad de saber que onda ese mail, le pide a su padre que le compre un nuevo navi, este responde que finalmente ha entendido lo

y le pregunta por el motivo que quiere cambiar su navi anterior tan de repente. A lo que Lain le contesta: "quiero ver a una amiga".

En la escuela, Lain tiene una especie de sueño en el que observa como una niña que aparentemente esta enloquecida se atraviesa en las vías de un tren y es atropellada. Lain despierta con el sudor escurriendole por toda la cara, mira al pizarron y solo ve un montón de manchas distorsionadas que después se transforman en una frase... "Ven a Wired tan pronto como puedas".



Al otro día mientras Lain se dirige a su casa se encuentra con Chisa y le pregunta que en donde esta, la figura de Chisa no responde nada, solo le sonríe y se desvanece.

En la noche, en el club Cyberia (el antro de moda donde acude mucha gente joven a divertirse) vemos como un muchacho de aspecto "normal" recibe un paquetito de una mesera del lugar, cuando lo destapa observamos una especie de cápsula que guarda en su interior un aparato muy pequeño con apariencia muy extraña. El sujeto abre la cápsula con su cuter y la ingiere como una pastilla. El cambio en él es rápido y visiblemente obvio, algo de babeos, exitación, ansiedad.

Por otro lado vemos a las tres compañeras de Lain sentadas en una mesa, pasándola bien. Mientras todo el mundo se divierte en un rincón vemos como un joven es derribado de un empujón que le proporciona una chava muy parecida a Lain.

A la mañana siguiente estas tres chamacas se preguntan si en verdad era Lain la chava que vieron la noche anterior en Cyaberia. Adelante encuentran a Lain y le preguntan dónde estuvo anoche, pero antes de que Lain les respondiera la invitan a ir con ellas a Cyberia esa misma noche.

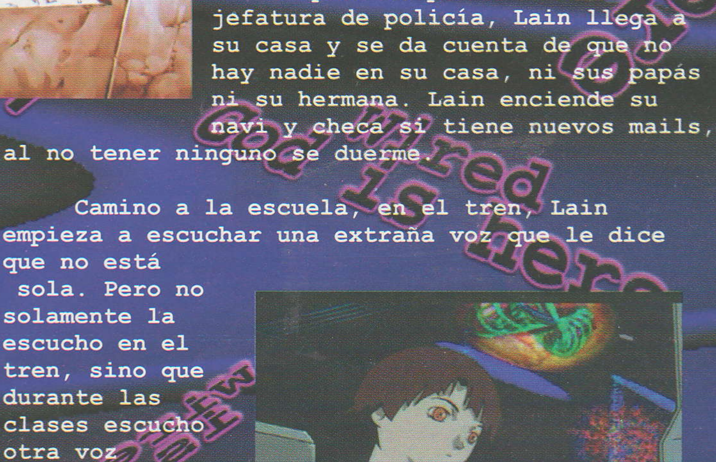
Cuando Lain llega a su casa descubre que una camioneta de entregas esta en la entrada, el chavo de la camioneta le pregunta que si ella vive ahí porque tiene un envío.

ACCELA

26

En la noche su papá le comunica que ya llegó el nuevo navi que le compró, mucho más poderoso que el anterior. Lain le pide a su papa que se instale en ese instante.

Mientras Lain se encuentra jugando con su nuevo ordenador, recibe un beep de su amiga Arisu que le dice que todas la están esperando en Cyberia. Lain se encamina hacia allá guiada por sus amigas. Una vez dentro se dicen que ahora están seguras de que la chava que habían visto no era Lain, ya que ella no habla ni se vistía de esa manera. De repente se escuchan disparos de un arma y toda la gente sale corriendo despavorida menos Lain, que observa con mucha atención al sujeto que acaba de matar a dos personas.



Este sujeto es el mismo que consumió la droga la noche anterior. Grita a Lain que se largue, pero en ese momento la luz cae sobre ella y es sujeto en cuestión se pone aún más histérico y empieza a decir muchas cosas como "¿quien demonios eres?,¿por qué me obligas a hacer esto? Ya no quiero tener nada que ver con la Weird." Lain se acerca a él lentamente y le dice "no importa a donde vayas, todos están conectados" después de esto el sujeto se vuela la cabeza.

Después de pasar un rato en la jefatura de policía, Lain llega a su casa y se da cuenta de que no hay nadie en su casa, ni sus papás ni su hermana. Lain enciende su navi y checa si tiene nuevos mails, al no tener ninguno se duerme.

Camino a la escuela, en el tren, Lain empieza a escuchar una extraña voz que le dice que no está sola. Pero no solamente la escucho en el tren, sino que durante las clases escucho otra voz diferente que casi la hace enloquecer. En la tarde Lain descubre en su casillero un sobre café, que sus compañeras inmediatamente confunden con una carta de amor, pero cuando la abren se sorprenden al ver solamente una cajita.

LAIN'S NEW NAVI
(WHEN INSTALLING PSYCHE)

La curiosisdad de Lain se tornó muy fuerte, por lo que se mete a la Wired a investigar sobre el Psyche obtuvo algo de información. Dicen los rumores que el Psyche se fabrica de manera masiva en Taiwan y que fue diseñado por un grupo secreto denominado The Knights, aunque no se sabe si en verdad existe.

Lain le muetra a su papá la cajita que regalaron y le pregunta si sabe lo que es, a lo que contesta que no. Guiada por la curiosidad, Lain se encamina a Cyberia con la esperanza de encontrar la respuesta ahí, al llegar se topa con tipo extraño que en seguida la reconoce y le dice que tiene tiempo de no verla y se sorprende porque Lain trae un "look" de niñita.

Lain no le pone mucha atención y se dirige hacia donde están unos chavitos platicando, se acerca y les pregunta si saben que es eso. Ellos lo reconocen como un Syche y uno de ellos le explica la manera en que funciona ese procesador y en que sector de su navi debe conectarlo. Mientras le da los de talles de la instalación, el otro chavito la ve fijamente hasta que la reconoce y le pregunta si su nombre es Lain. Lain se queda sorprendida al escuchar que sabe su nombre. Este chamaco le dice que ya la había visto antes en la Wired, el día en que el sujeto se voló la cabeza, solo que en aquella ocasión se veía muy diferente de como se ve ahora.

En la tarde, Mika, la hermana mayor de Lain, ve un auto negro que esta parado a unos cuantos metros de su casa (no es la primera vez que se estaciona por ahí, ya que Lain lo ha visto muchas veces cuando se va en la mañana a la escuela) y ve a unos tipos de negro con unos aparatejos raros en los ojos. Mika les pregunta si buscan a alguien, pero solo le dicen que ella nunca los ha visto y se retiran.

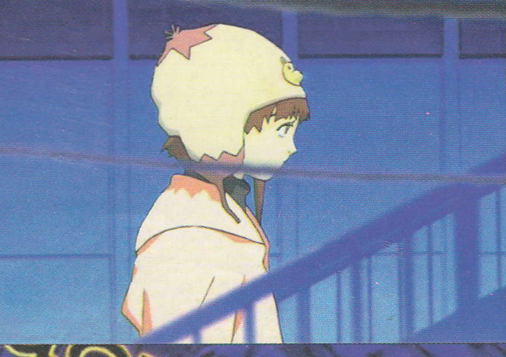
Ya en la noche Mika pasa a la habitación de Lain y al verla únicamente con un camisón le pregunta el por qué esta vestida solo con eso. Lain que ya había desarmado su navi le contesta que piensa que si se quita la ropa no recibirá la electricidad estática. De repente la actitud seria que tenia Lain se convierte en una extraña alegria mientras le dice a Mika... "Bienvenida a casa hermana".

Ultimamente Lain ha adquirido muchos conocimientos sobre los navis, de hecho se encuentra modificando el suyo ayudándose de manuales y muchos aparatejos raros, bueno, su habitación es un reverendo des...astre. Pero también ha habido muchos cambios en su manera de ser.

Su hermana se ha dado cuenta de que Lain se esta comportando de una manera extraña y se lo comunica a su papá, pero este le afirma que esos cambios son normales y que se encuentra bien.

Lain pregunta a su navi por un nuevo mail y le responde que hay un voice mail. Este mail básicamente le responde la duda que tenia sobre Psyche.

Por otro lado escuchamos una voz (muy parecida a la de Lain) que le pregunta a un sujeto llamado JJ (el que reconoce Lain en el club Cayberia) sobre un juego que es muy popular y que lo juegan todos los niños. "Te refieres a Phantoma, pero no crees que ya estas grande para jugar con eso...Lain". JJ voltea y se da cuenta de que no hay nadie.



Lain sigue trabajando en su

computadora y recibe otro mail, del mismo sujeto que el anterior, pero esta vez le da información sobre el juego Phantoma, dice que lo ha analizado con sus compañeros y encontraron un error en el sector que permite la conexión con otros usuarios, una error muy extraño en el protocolo y piensan que esa es obra de los Knights.



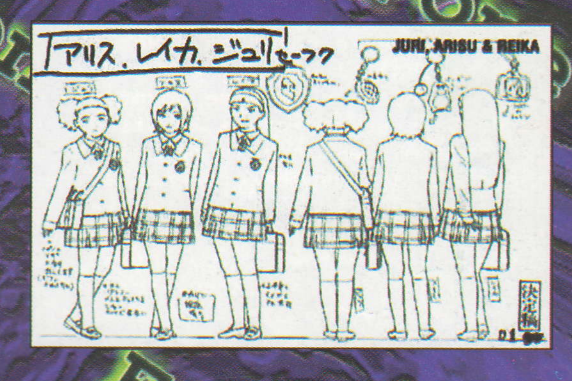
Nuevamente Lain se mete en la Wired para investigar sobre esos "famosos" Knights, pero una pequeña luz roja (como la de una mira laser) interrumpe su concentración, se asoma por la ventana y descubre a los mismos sujetos que había visto Mika el otro día, Lain se enfada y les grita que se vayan y de repente uno de sus maquinas que traen en el rostro se destruye. Suben a su auto y se retiran rápidamente.

Mientras camina por una calle muy concurrida, Lain se queda parada y escucha una voz muy particular que le da una explicación de lo que es la humanidad (según él), mientras por la misma calle va pasando Mika, que se da cuenta de que su hermana esta parada hundida en sus pensamientos pero en medio de la calle con un montón de autos pasando junto de ella a gran velocidad.

Mika no le pone mucha atención y sigue caminando hasta que un sujeto que anda repartiendo cosas raras le da una bolsita, de repente un niño que trae un refresco le habla a Mika y le hace una especie de insinuación, esta no le hace el menor caso y pasa junto del él pero desafortunadamente le vacía el refresco en la manga del saco del uniforme. Mika destapa la bolsita que le acababan de dar y saca una toallita para limpiarse, pero se da cuenta de que tiene un mensaje escrito... "El otro lado esta saturado. La muerte no tiene a donde ir."

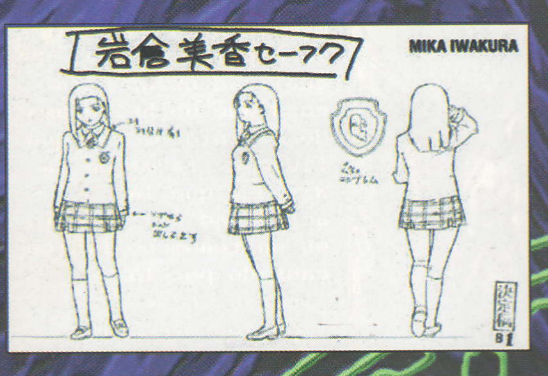
Mientras esto ocurre por otro lado vemos a Lain tener una conversación con su mamá, en la que ella le explica que la realidad no es otra cosa que un holograma de la información que fluye a travez de la Wired y que la actividad del cerebro es un fenómeno físico causado por la liberación de impulsos eléctricos. El cuerpo solo existe para verificar nuestra propia existencia.

Dejando de lado lo anterior vemos como Mika ha sufrido una serie de aluscinaciones, en las que ocurren cosas muy extrañas, hasta de repente se encuentra sentada en una cafeteria y hay un café en su mesa, le quita la tapa que lo cubre y por accidente se le derrama. Este líquido poco a poco va formando la frase "Cumple la promesa". Mika corre de inmediato al baño y repentinamente se va la luz, empieza a escuchar ruidos y decide ir a ver, se mete en un cuarto y súbitamente se enciende la luz al mismo tiempo que la puerta se cierra y en ella esta escrita muchas veces el mismo mensaje.



Ahora vemos la misma escena de Lain, pero ahora se encuentra hablando con su papá, el cual empieza a hablarle sobre el otro mundo que hay en la Wired y que probablemente en ella haya algun tipo de dios con el poder que tiene en los mitos y que es capaz de afectar el mundo real en algunas circunstancias. "Si... en forma de profecía."

Finalmente Mika regresa rápidamente a su casa, se recarga en la puerta de entrada y después se sienta, justo en ese momento aparece otra Mika vestida con ropa normal. Se miran la una a la otra. Lain baja por las escaleras y le habla a Mika (la de ropa normal) y ella simplemete se voltea y sube las escaleras. Lain se asoma a la puerta de entrada y solamente ve un espectro con una expresión de terror en el rostro, la figura se desvanece.



En la escuela las amigas de Lain la ven escribiendo en su libreta electrónica y le dicen que es malo estar todo el tiempo sola, que debería de acercarse más a sus amigas. Lain les dice que no está sola, que la visitan todos los dias sus amigos. Arisu se ve muy preocupada por el cambio tan repentino en la manera de ser de Lain.

Esa misma tarde Lain sale con todas sus amigas a pasear en la ciudad, todo iba bien hasta que Mika ve como un niño levanta las manos en dirección al cielo, las demas le preguntan qué es lo que esta viendo y ellas les señala al pequeño. Lain lo ve fijamente y con un gesto de extrañeza, pero continua con su camino.

Más adelante Lain vuelve a ver a mas personas levantando las manos, ve hacia el cielo y ve claramente como las nuves se abren y entre ellas a una silueta muy parecida a la de Lain, Arisu también la ve y se sorprende mucho. Mas tarde Lain se conecta a la Wired y se le aparece una boca muy extraña (y por cierto muy escandalosa) que se sorprende al ver que Lain puede introducir su forma real a la Wired . Lain le pide información sobre ese juego tan popular entre los chavitos. La boca ríe y después de decir algunas cosas le muestra la imagen de un hombre viejo y le dice que él es el hombre la que busca y que le pregunte por KIDS.

Lain mira fijamente la imagen y se transporta al sitio en el que se encuentra, una especie de terraza en la que se encuentra en viejo sentado en una silla de descanso. Lain inmediatamente le pregunta por el juego y por el experimento Kensigton. Este hombre, el Profr. Hodgeson le responde que investigaba una cosa llamada Psi, una habilidad parapsicologica que está presente en la mayoría de los niños con el propósito de ver qué es lo que había mas allá de los pensamientos, de la imaginación; todo a travez de una máquina llamada sistema KIDS.



Mientras escucha la explicación del Profr. Hodgeson, Lain observa las imágenes del proceso, como un aparato extraño que se conecta en la cabeza de los niños absorbe no solo el Psi, sino también la esencia de los niños. Lain pregunta



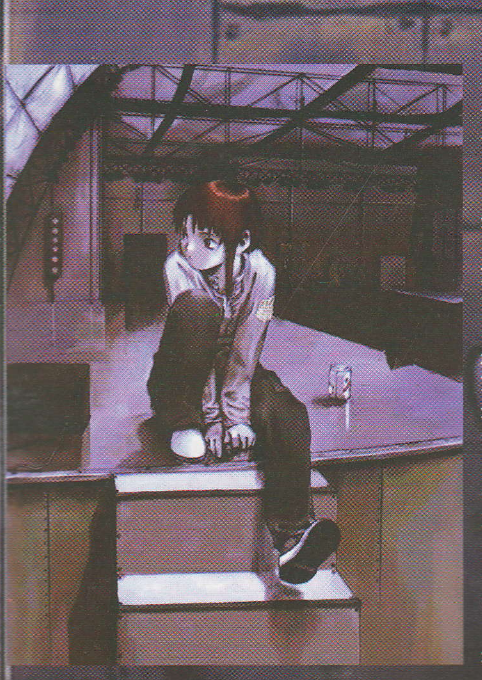
qué paso con esos niños y Hodgeson le responde que fueron transportados a la Wired y que ya nunca regresarán al mundo real.

Lain quería hacer mas preguntas al Profr. Pero este le dice que se siente cansado y que le gustaría estar solo porque finalmente su cuerpo real va a morir. Se despide no sin antes decirle que no sabe que intenciones tiene al introducirse en la Wired, pero que es una jovencita muy poderosa, despues desaparece. Lain se sale de la Wired y comienza a hacer preguntas dirigidas, a mi parecer, a los Knights hasta que cuando ve al techo se da cuenta de que estan ahí otra vez esas lucesitas rojas. Se asoma a su ventana y encuentra nuevamente a los tipos de negro que habia visto Mika.

Lain sale de la casa y les pregunta que hacen ahí, si ellos son los Kights. Uno de ellos le dice que se cubra y en ese momento la habitación de Lain explota. Uno de los sujetos le dice que alguien puso un virus bomba en su sistema de enfriamiento. Lain les pregunta que si ellos lo hicieron, estos se dirigen al auto y uno de los sujetos le dice que no fueron ellos, que eso fue obra de los Knights.



En la mañana, en la ciudad anda circulando un hombre sumamente extraño que trae una serie de aparatos colgados por todo su cuerpo, y por medio de un visor esta observando lo que hay dentro de la Wired. Al mismo tiempo que deambula por las calles esta hablando dentro de la Wired y pidiendo que lo hagan un miembro de los Knights.



Por otro lado, en una oficina vemos a un tipo vestido de traje que trabaja con un navi, llega una mujer y le dice que ya es hora de que baje al banquete. En ese momento este sujeto recibe un mail y le dice que bajara en unos minutos. Cuando queda a solas, abre el mail y aparece el símbolo de los Knights.

En otro sitio en un departamento (muy desordenado a mi parecer) hay un gordo que también está utilizando un navi y al parecer recibe el mismo mail que el sujeto anterior.

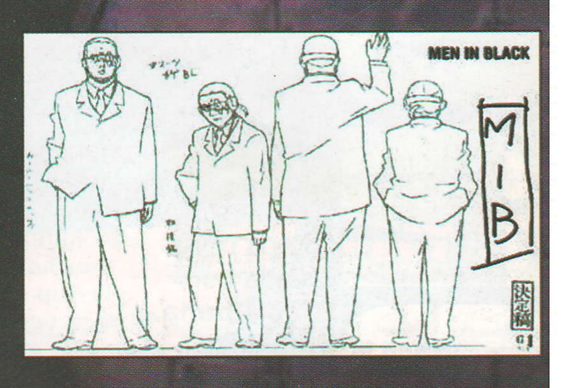
En la tarde, mientras Lain se encuentra platicando con su amiga Arisu en la azotea de uno de los edificios de la escuela, en la Wired una voz empieza a hacer preguntas sobre quién es Lain, a raiz de eso otras voces hacen la misma pregunta sin cesar, hasta que una voz con un tono un tanto exaltada dice que solamente espera que ella no sea un miembro de los Knights.

Cuando regresa de la escuela Lain se encuentra con los sujetos del auto negro y la invitan a ir con ellos, le aclaran que no la van a obligar, que es solo una petición. Lain accede y es llevada a una especie como de departamentos donde se entrevistan con un sujeto que no revela su identidad, solo le hace una pregunta a Lain sobre cómo hacer un ajuste a su ordenador, Lain y le da la respuesta y a petición de este sujeto desconocido ella misma hace la modificación pertinente.

Al encender el navi vemos como el mismo vago que trae los aparatos encima esta viendo a en su visor a Lain, él cree que Lain es un miembro de los Knights y le pide que lo haga mienbro, pero la unica respuesta que recibe es un insulto y después Lain desaparece. Este vago poco a poco va metiendose en terrenos de los Knights diciendo que si los ha seguido mucho tiempo, que sabe que ellos creen en Deus (una especie de Dios para ellos) y que él esta calificado para ser un miembro.



Al mismo tiempo en unos departamentos, el mismo chavo que le llevó su navi a Lain, entrega un paquete a una mujer (de muy buen ver). Inmediatamente después de que que se va este chavo la mujer abre el paquete saca una tarjeta para la computadora con el logo de los Knights.



El hombre que no quiso dar su nombre le dice a Lain que no tiene idea de cuales sean sus intenciones en la Wired, pero que sin duda es algo fuera de locomun y que los Knights lo saben y tienen la intención de utilizarla para algo. Despues pregunta sobre los padres de Lain, si son sus verdaderos padres, la fecha de su cumpleaños, el cumpleaños de su hermana. Lain se pone muy nerviosa porque en realidad no sabe las respuestas, hasta que de repente cambia por completo el gesto de nervios y se transforma en una Lain más audaz y desafiante. Lo único que les dice a los tres sujetos es que nada de eso le importa, pero que va a suceder algo en la Wired que será muy interesante, después se retira.

Finalmente, el vago de los aparatos ve dentro de la Wired a tres personas: La mujer que recibió la tarjeta, al gordo y al sujeto del traje. Se emociona porque cree que ha encontrado a los Knights, pero repentinamente la vision que tenia desaparece y vemos a este sujeto tendido en el suelo, al parecer muerto.

Bueno, con esto doy por terminado este análisis de lo que es la primera mitad de este magnífico anime que espero les haya gustado. Ah!! Olvidé decirles que este titulo ya lo libero la compañía PIONEER y se encuentra disponible en 4 volúmenes doblados y subtitulados en inglés. Si quieren saber lo que ocurre en la otra mitad de la historia les recomiendo que la consigan (o mejor que nos la pidan por medio de sus cartas y mails) porque aún hay muchos acontecimientos importantes y muchos secreto que revelar, sobre todo quién es en realidad Lain Iwakura.

Por mi parte es todo y me despido porque acabo de recibir un mail.

KODOMO NO OMOCHA



Por Gravedad Zero.

KOMODO NO OMOCHA o juego de niños para mayor referencia, es una serie que cuenta con más de 90 capítulos y una OVA, los cuales, son parecidos en algunos aspectos a la serie Marmalade boy, uno muy marcado, es en el dibujo (que a mi muy, pero muy modo de ver, es un asco), en esta ocasión les voy a dar información general a cerca de esta serie que vale la pena vean.

CREDITOS.
Creada por:
Miho Obana.
Estudio de animación:
Gallop.
Patrocinio:
TOMY Japan.



ALGUNAS DE LAS VOCES.
Sana Kurata Oda Shizue.
Akito Hayama Nakazaki Tatsuya.
Rei Sagami Naito Rei.
Misako Kurata Kino Hana.
Tsuyoshi Sasaki Misawa Mayumi.
Naozumi Kamura Minami Omi.
Asako Kurumi Nakao Azusa.

INTRODUCCION.

La protagonista de esta historia es una pequeñita de nombre Sana kurata, quien es la estrella principal en la serie "Zenjiro no kodomo no omocha" además de que participa en anuncios para T.V, películas, etc o sea, toda una estrella en la televisión, dando como resultado, una chiquilla bastante segura de sí misma, bonita, popular y algo loca en su escuela, y tiene a su manager, novio (o al menos eso ella cree) Rei Sagami, quien anda con ella de aquí para allá, Sana vive sola con su mamá Mariko, una excelente escritora (que por cierto es bien pagada) que tiene un comportamiento bastante especial, ya que se pone de sombreros cualquier cosa que vea en frente y se mueve dentro de su casa con un auto de juguete.



Todo comienza con el nuevo año escolar y para costumbre de Sana, ha llegado tarde, al entrar a su salón de clases, ve que todos sus compañeros de clase están echando un desm.... de tal magnitud, que ni siquiera la maestra puede detenerlos y se da cuenta del que tiene la culpa de organizar tal relajo, es un niño nuevo llamado Akito Hayama, Sana al ver que este puede ser el jefe del salón decide interferir en sus planes de varias maneras, desde humillarlo hasta pelear con el.

Al parecer, esta historia es de pura comedia...¿verdad?... ¡¡¡PUES NO ES CIERTO!!! (¿en donde he oído eso?), ya que al parecer este chico Akito es una persona muy callada y reservada, Sana se entera del por qué de ese comportamiento y es debido a que su madre muere al darlo a luz y su hermana lo culpa de ese terrible suceso y lo llama demonio.



Pero este es uno de tantos males que le ocurrirán a estos niños, Sana se entera de algunas cosas que cambiaran el modo de vida que hasta ahora tiene, y como no debe faltar en este tipo de historias la relación amorosa entre estos chiquitines.... ¿qué pasará con Sana y Akito?, ¿en que terminará esta historia?, ¿algún día Rei se hartará de Sana?, son incógnitas que descubrirás al ver Komodo no omocha a si que ¿qué esperas para verla?



LA OVA.
La OVA de Komodo no omocha no es nada del otro mundo, ya que no es historia diferente, s el resumen de los primeros capítulos, lo único bueno de todo esto fue que la animación se mejoró y otro dato importante fue que los actores de doblaje se cambiaron con excepción de Sana quien es Oda Shizue.

ASTRO BOY

Por: Antonio Veloz Avalos

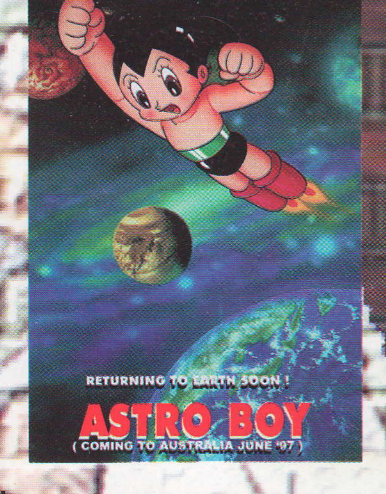
"Todo debe tener un comienzo, ¿quieres conocer el principio de tu afición?, pues estas en el lugar correcto."

Bienvenidos sean lectores, a esta sección de VIEJITAS PERO BONITAS, hablaremos de la serie que causó que el mundo conociera la grandeza del cómic japonés, muchos habrán oí do hablar de Osamu Tezuka, pero los fans más jóvenes o nuevos, no sabrán de quién se trata, pues bien, este hombre es el padre del manga, él fue el primero en hacer un manga propiamente dicho, el estilo del Dr. Tezuka fue básicamente moderno a lo que en aquel entonces se ocupaba, ya que se daba más como el que nosotros conocemos como el "libro vaquero" y esos, el Dr. Tezuka creo personajes de cara redonda y ojos grandes, que actualmente es como reconocemos un manga o anime, que eran impresas en papel reciclado, ya que este papel es mucho más barato y por lo mismo cuesta menos imprimir y sacar más copias de un manga que si fuese papel costoso, ¿por qué entonces cuestan tanto aquí? Se preguntarán, pues es por los gastos de transado y la aduana, gastos que se tienen que pagar (con nuestro dinero), pero en fin, el Dr. Tezuka creo series que han trascendido las barreras del tiempo, el espacio y las generaciones, animes como: La princesa caballero, Kimba: el león blanco, Space Firebird 2772, Hi no Tori, Cleopatra, Monkey King y su obra maestra, Tetsuwan Atom, más conocida como ASTROBOY, que fuese también transmitida en México, realmente se puede considerar a Astroboy como la primer animación al estilo que hoy conocemos y el primer manga, como dato curioso en sus primeros años el Dr. Tezuka se basó en las historias de Disney y actualmente los animadores de Holywood se basan mucho en el arte japonés.

Bien pues ahora les hablaré un poco sobre Astroboy.

Dibujado por el Dr. Tezuka en el año de 1951, con el nombre de Tetsuwan Atom o Mighty Atom, que Tezuka dibujo hasta el año de 1972, casi 21 años después, en los años 60 aparecio una serie en blanco y negro y en el año de 1982 aparecería una serie a color que duraría hasta 1984, es una serie futurista (bueno de nuestro presente como se lo imaginaba el Dr. Tezuka) que se basa en la robótica y que proporciona realmente el espiritu humano.

Bien la historia empieza en el año 2000, con un trágico accidente de auto en el que muere Tobi Boyton, hijo del gran ingeniero en robótica el Dr. Boyton, quién usando sus grandes conocimientos en el campo construye un robot a imágen de su hijo, pero se da cuenta (o más bien piensa) que no es su hijo, ni un niño verdadero, sino solo un robot; lo vende a un circo donde una tierna chica que trabaja ahí, le da el nombre de Astroboy, dentro del circo el malvado Cachatore, cruel y despiadado, trata mal al pequeño hasta que este es rescatado por el Dr. Hulefante, quien se lleva al Astro fuera del circo, ya que él combate la esclavitud de los robots, después de un tiempo el doctor manda a Astro a la escuela, donde es recibido por el profesor Warlus, amigo de Hulefante y gran defensor de los derechos de los robots. Mientras transcurre el tiempo Astro se dedica a pelear contra robots malvados o humanos malvados y el Dr. Hulefante le fabrica unos padres y una hermana a la que Astro quiere mucho, en eso se pasa la vida de Astro que bajo la guía del Dr. Hulefante aprenderá a luchar por el bien, la justicia y por todo lo bueno.





Estarán de acuerdo que la historia de Astroboy no es muy compleja, como no lo es ninguna de las otras series del Dr. Tezuka, ya que son historia básicamente para niños, pero esto no les quita mérito, ni mucho menos, quizá al principio te aburran, si las llegases a ver, pero recuerda es un inicio y si ya no pudieron verla en sus años buenos; aún pueden tratar de conseguir algunos capítulos en las tiendas de Comics y las convensiones.

El Dios del anime y el manga, Dr. Osamu Tezuka, dejó este mundo un 9 de febrero de 1989, para llegar al gran estudio del cielo donde observa su obra crecer y floreser, descansa en paz maestro Tezuka donde quiera que te encuentres, que tú no desaparecerás mientras haya gente que lea tu obra y te recuerde.

Quién va más lejos, la montaña o el cangrejo, quién es más humano la persona de carne que no quiere nada, ni a nadie o la máquina, que siente compasión por él.

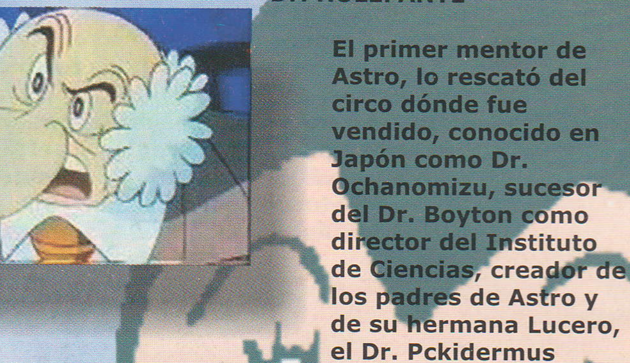


GUIA DE PERSONAJES

ASTROBOY

Con el alma del pequeño Tobi Boyton en su frío cuerpo de metal, este pequeño chico robot tiene sentimientos mayores, aún que si fuese un ser humano real, el pequeño Astro como lo llaman todos, bajo la tutela del Dr. Hulefante y sus padres, ha decidido luchar por lo justo y lo bueno, por los derechos de los robots, probando ser incluso más humano que algunos humano, posee una fuerza increíble y propulsores de vuelo, que le permiten alcanzar grandes velocidades, tanto en tierra como en aire.





Dr. HULEFANTE

El primer mentor de Astro, lo rescató del circo dónde fue vendido, conocido en Japón como Dr. Ochanomizu, sucesor del Dr. Boyton como director del Instituto de Ciencias, creador de los padres de Astro y de su hermana Lucero, el Dr. Pckidermus Hulefante (lo habrán traducido así por la narisota?), gran defensor de los robots guía a Astro por el buen camino, acosejándole y cuidándole.

PROFESOR WARLUS

Maestro de Astro y de Lucero, un gran defensor de los derechos de los robots, otra persona que guía a Astro por el buen camino y lo reprende cuando hay la necesidad, él no ve diferencia entre Astro y sus otros alumnos.

LUCERO

La hermanita de Astro construida por el Dr. Hulefante, es una niñita traviesa, juguetona y de buenos sentimientos, que quiere y admira a su hermano, aún cuando tiene casi la misma fuerza que Astro, no puede volar, gusta de jugar con maroma.





MAROMA

El era el perro mascota de Tobi, y cuando conocio a Astro se dió cuenta de que él era Tobi, es un perro jugetón y simpático que se encarga de cuidar la casa cuando Astro no está.

LOS PADRES DE ASTRO



Construidos por el Dr. Hulefante, son unos padres cariñosos encargados del cuidado de Astro y de Lucero, a quienes aconsejan sobre lo bueno y lo malo, la mamá de Astro sólo se encarga de la casa y Astro los ama como a sus verdaderos padres.

ATLAS

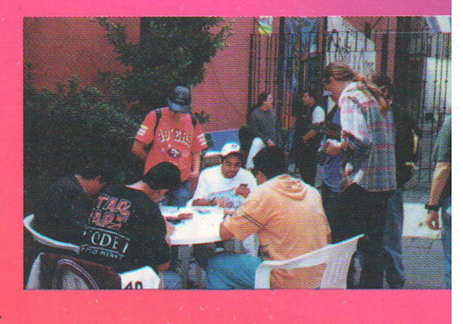
Atlas es el némesis de Astro, aún cuando alguna vez fue como él, ahora tiene un gran odio y resentimiento hacia los humanos y desea destruirlos, en varias ocaciones intenta que Astro se le una, pero ante las negativas de éste a Atlas, no le queda más remedio que destruirlo junto con la raza a la que protege.

LIVIA

La compañera inseparable de Atlas, ella nunca está de acuerdo con lo que Atlas trata de hacer, porque aún cuando tiene buenos sentimientos no puede cambiar a Atlas, pero aún así lo quiere mucho y no puede dejarlo sólo.



EL FORO BAZAR DEL CÓMIC



EL FORO BAZAR DEL COMIC

El foro bazar lleva más de cuatro meses funcionando como un espacio de recreación y comunicación entre extensos grupos de jóvenes y niños que buscan un lugar para reunirse, platicar e incluso jugar rol o Magic mirar y comprar las cosas que les gusten y platicar con dibujantes y con artistas del modelismo de superhéroes. Este espacio fue creado para reunir en un solo lugar a cincuenta vendedores y dibujantes de la historieta, el cómic y el manga. Aquí puede encontrarse toda clase de artículos de interés para los coleccionistas. No necesitan esperar una convención y pagar un boleto de entrada para encontrar reunidos en un solo sitio una amplia oferta de productos y un espacio para pasar el rato de manera segura y cómoda. Por los pasillos se puede uno encontrar a Luis Gantus el organizador de La Conque, a Francisco Jiménez, director editorial de Vid; a dibujantes de cómic nacional, y a personalidades que doblan las voces de personajes de la animación que se programa en la televisión. Al mismo tiempo se llevan a cabo conferencias, presentaciones de personajes o publicaciones, audiciones de música y conciertos de rock, el lugar no solo es un lugar de compra, que de manera real es para eso para lo que se permite la entrada en una tienda, el Foro Bazar del cómic permite la convivencia, el acercamiento entre coleccionistas, dibujantes, artistas, personajes del medio y mezclarse entre si, asistir a exposiciones, talleres, pláticas y exhibición de diversos productos, preguntar por series o información sobre la historieta, el cómic y el manga, este es un lugar de intercambio, compra y venta, de diversión y de comunicación. Además puedes encontrar todas las revistas informativas, los cómics actuales, los juguetes de moda y de novedad, figuras de acción, primeras ediciones, cards, posters, playeras, todo lo que forma parte del universo del cómic y la animación, sin contar con las ediciones de colección de la historieta mexicana y europea además de números antiguos. En el Foro Bazar del Cómic se llevan a cabo, concursos, exposiciones, conferencias, presentaciones de nuevas revistas, se hacen regalos a los visitantes y lo más importante: puedes asistir de manera gratuita. ¿Cuál es la dirección? Basilio Badillo nº 4 Entre Doctor Mora y Balderas a un costado de Cinemex (antes Real Cinema) frente a la Alameda Central. Metro Hidalgo. El Tianguis funciona los sábados, aunque se planea hacerlo viernes y sábados buscando llegar a funcionar de lunes a sábado, dependiendo de la respuesta del público asistente, de los coleccionistas, los otakus y de los propios expositores.





Este lugar está destinado a crear un espacio de encuentro y un circuito de reconocimiento para que todos aquellos que deambulaban por la ciudad buscando dónde reunirse, cuenten con un lugar seguro y divertido que les permita encontrar lo que buscan en un mismo lugar sin esperar hasta que se organice otra convención.





ANGEL



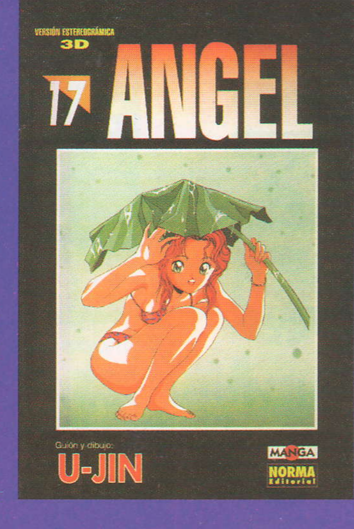
Por Rodolfo Sánchez.

Angel es una historia muy particular creada por uno de los autores más famosos y reconocidos de manga, me refiero a U-jin. Este último personaje se ha ganado la admiración de muchos aficionados debido a que sabe intercalar la comedia con el romance dentro de sus obras, su calidad gráfica es muy buena y su diseño de personajes ha sido la base de su éxito (es uno de los mejores que he visto). Angel la podemos encontrar en español recopilada en 25 volúmenes por Norma editorial. U-jin nos adentrará en un universo donde encontraremos a un gran número de estudiantes que nos harán reír a carcajadas por sus extrañas ocurrencias, así como también saldrán a la luz sus particulares problemas, los cuales enfrentarán con la ayuda de los protagonistas. Así que no digamos más y comencemos con esta pequeña introducción.

Angel nos narra la historia de Shizuka Himenoki, una estudiante de nivel superior que regresa al pueblo de Kunitachi después de 12 años de ausencia con el propósito de encontrar a un muchacho del que se enamoró cuando era niña. Al principio de su búsqueda tiene un altercado con un grupo de estudiantes de rudo aspecto, que no contaban con que esta chica "inocente" era toda una experta en la práctica de las artes marciales. En ese momento vemos como huye de su perseguidor un estudiante de aspecto muy débil llamado Kosuke Atami,



que al ver como esta chica derrotó a sus oponentes le pide ayuda. Shizuka toma por el cuello al abusador y le reclama el hecho de atacar a personas más débiles que él, pero por pura curiosidad le pregunta si de casualidad él es Kosuke Atami, a lo que este responde que sí; pero a lo lejos, Kosuke le aclara que *él* es el verdadero Kosuke y que ese sujeto se llama Kenji, sin embargo Shizuka no le pone atención y se va con Kenji.

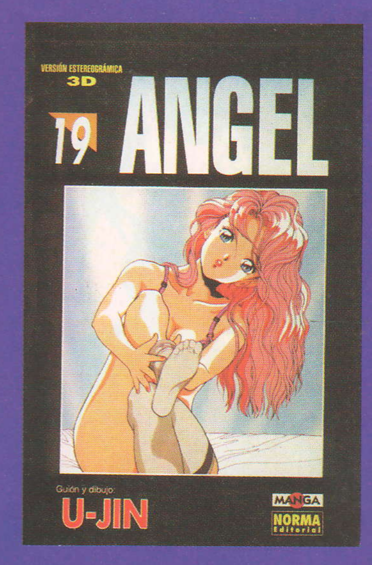


Debido a que Shizuka confunde a Kenji con Kosuke, acepta la invitación que éste le hace de irse con él al hotel de sus padres, sin embargo Kosuke no piensa permitir que otro sujeto se haga pasar por él y menos con la intención de ligarse a una muchacha tan bonita como esa, por lo que después de tener una seria plática con otra chica obtiene información sobre el paradero y las intenciones que pudiera tener Kenji con Shizuka.

Una vez en el hotel, Kosuke comienza a tocar en todas las puertas haciéndose pasar por repartidor de pizzas hasta que, finalmente, al tocar una sale Kenji. Kosuke le reclama el haberlo suplantado para llevarse a Shizuka a ese lugar, Kenji no tolera el reclamo y toma por el cuello a Kosuke y lo reta a pelear. Pero la suerte está del lado de Kosuke y en ese preciso instante aparece la mamá de Kenji y lo regaña porque piensa que está molestando a sus clientes así que lo agarra de las orejas y se lo lleva de ahí.

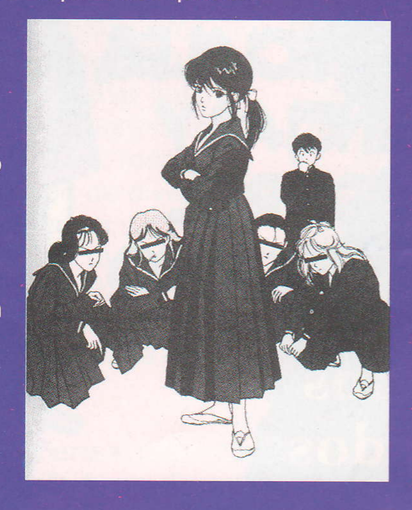
Liberado de la amenaza de Kenji, Kosuke entra en la habitación y se encuentra con que Shizuka se está bañando. Ella le pide una toalla y le pregunta si recuerda como se conocieron, pero antes de que pudiera responder, Shizuka le recuerda que hace doce años se tiró de un balcón debido a que se le había muerto una cotorra a la que quería mucho y en ese momento él apareció para salvarla. Kosuke recuerda todo pero con la diferencia de que él nunca apareció para salvarla sino que caminaba por la calle cuando por casualidad ella le cayo encima. Shizuka reconoce que él es el verdadero Kosuke pero se decepciona porque creía que se habría convertido en todo un hombre fuerte y atlético, pero en vez de eso encuentra al tipo debilucho y enclenque (y además algo pervertido) que ayudó por la mañana.





diferencia de que él nunca apareció para salvarla sino que caminaba por la calle cuando por casualidad ella le cayo encima. Shizuka reconoce que él es el verdadero Kosuke pero se decepciona porque creía que se habría convertido en todo un hombre fuerte y atlético, pero en vez de eso encuentra al tipo debilucho y enclenque (y además algo pervertido) que ayudó por la mañana.

Al día siguiente, Shizuka se presenta a clases en la misma escuela a la que asiste Kosuke, pero mientras iba camino a su salón acompañada de uno de los profesores se encuentra con un pequeño grupo de "chavas banda" quienes después de ahuyentar al profesor quieren cobrarle una cuota por protección. Shizuka no les hace el menor caso así que la atacan. Kosuke, quien observaba los hechos desde una habitación cercana junto con otra chica, sale a defenderla, pero no contaba con que iba a ser derrotado de un solo golpe que la jefa de la banda le propiciaría en el estómago. Shizuka al ver a Kosuke en peligro sale en su defensa y fácilmente les da una buena golpiza a las abusadoras y se marcha sin decir nada.



Instantes después este grupo le propone a Shizuka formar una nueva banda con ella como líder, pero a ella no le interesan estas cosas y simplemente las ignora, pero la insistencia de las chavas fue tanta que Shizuka ya quería darles otra lección.



Shizuka se lanzó a la fama en la escuela debido a que también venció a un luchador de sumo que intentó golpear a Kosuke, por lo que otra banda de ahí llamada "La asociación de las motoristas" le pide a Shizuka que las ayude en una pelea que tendrán con una banda rival de nombre "Black haley" por una habitación que nadie ocupa en la escuela. Shizuka se niega. Kosuke hace un trato con la líder de esta banda para convencer a Shizuka de ayudarlas a cambio de que ella le haga un favor. Al final lo logra. Sin embargo en el último momento Shizuka decide no asistir a la pelea por lo que Kosuke toma la determinación de ocupar su lugar en el combate.



La fecha del encuentro ha llegado y la asociación de las motoristas se encuentra en grandes problemas porque no pueden ganar ni con la ayuda de Kosuke (que para ser honesto no sirvió de nada) y ya han sido seriamente lastimadas. Mientras estas dramáticas escenas ocurren, Kanji Kikuchi, otro amigo de la infancia de Kosuke y capitán del equipo de Karate, trata de persuadir a Shizuka para que vaya a la pelea, pero ella no quiere porque cree que Kosuke es un enclenque degenerado que no merece que lo ayude (y tiene razón). Kanji le argumenta que Kosuke tiene muchos defectos pero que también tiene grandes cualidades (aunque en el momento no le viene ninguna a la mente) y le cuenta la historia de cuando él era niño y su padre falleció y cómo llegó Kosuke a consolarlo diciendo que no tenía porqué llorar por su padre, sino que tenía que sobreponerse y salir adelante.



Shizuka queda muy conmovida con la historia y rápidamente sale a ayudar a Kosuke en la motocicleta que Kanji le presta. Al llegar al lugar de la lucha se percata de que Kosuke y toda la asociación de las motoristas se encuentran completamente derrotados. Shizuka pone manos a la obra y consigue derrotar a todas sus adversarias con gran facilidad ganando con esto la habitación y un buen número de miembros para su banda (aunque ella no lo desea).



Bueno, con esto damos por terminada la introducción de una de las historias que en lo particular me han gustado más porque tiene mucha comicidad y buenas dosis de acción como las que ya leyeron arriba, así que, si desean saber más sobre esta obra háganmelo saber por medio de sus cartas y mails.


FORO Y BAZAR DEL COMIC
Donde encontraras todo lo relacionado con el mundo del comic.
EVENTOS ESPECIALES, CONFERENCIAS Y JUEGOS DE ROL EN NUESTRO TEATRO
Te esperamos todos los Sabados de 11:00 a 17:00 Hrs.
ENTRADA GRATUITA
Basilio Badillo No. 4
Entre Dr. Mora y Balderas
a un costado del Cinemex
frente a la Alameda central
Metro Hidalgo

Y SIGUE LA MATA DANDO



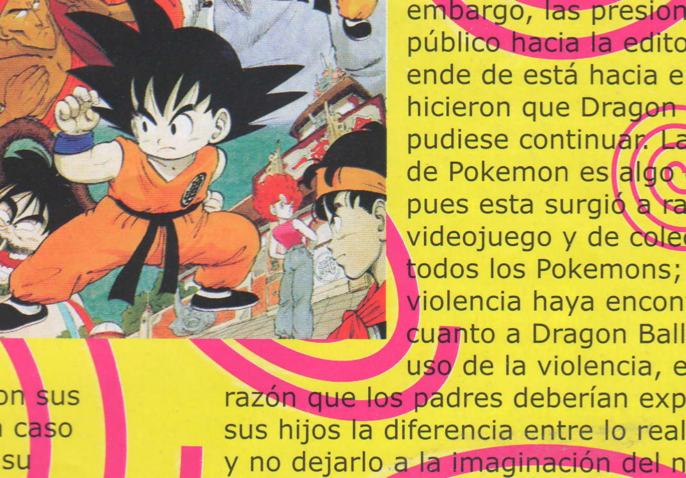
En uno de mis ya comunes; ratos de ocio estaba hojeando una Mi Guía cuando me encontré con está nota que reproducimos de manera integra.

AFIRMACION. ""Pokémon", "Dragon Ball" y esas series de violencia son nefastas para los niños. Tan malas que ni los mismos niños japoneses las ven, ni les interesan, pues son puras porquerías que exportan de allá. Solo han pensado en las utilidades de dinero y no en la imagen que están dando a los chicos. CHABELO"

¿Cómo ven? Bueno, pues mi reacción fue de "No ma...nches". Así que me permitiré escribir una posible respuesta.

Estimado señor Javier López:

Con todo respeto, me parece que su afirmación en el Mi Guía Edición No. 106 Del 25 de febrero al 3 de Marzo del 2000 está fuera de lugar y sin bases. Todos los fans a este tipo de diversión animada sabemos y conocemos que tan "atacado" es este hobbie y ha sido así aquí y en España casi siempre por una falta de conocimiento.



Me refiero a que está afirmación esta fuera de lugar pues me parece que usted debería alentar a los padres a que vean "caricaturas" con sus hijos. Tal vez a usted si le hiciesen caso como institución que ha hecho de su personaje, Chabelo.

El que los padres no vean televisión con sus hijos y conozcan sobre que bases están construidas las historias de anime es uno de los grandes problemas al que se enfrenta cualquier interesado a la animación japonesa. Existe anime para todo tipo de gustos, de edades e incluso de ambientes de trabajo. En este país se tiene la creencia de que dibujos animados son iguales a caricaturas y estás son solo para niños; parte de esta imagen la ha creado Disney y otras compañias americanas; sin embargo el anime y su origen (el manga) es una fuente increíble de expresión y de educación. En Japón hay numerosas publicaciones entre ellas existen editoriales dedicadas al público infantil; todas sus publicaciones tienen historias sencillas con kanjis poco complejos para que el pequeño lector vaya aprendiendo a leer y a escribir. Además desde niños se les inculca el valor de auto superación por medio de sus series e historietas; cosa que no existe en este lado del planeta.







Ahora, me refiero a que su afirmación esta sin bases, debido al increíble rating que alcanzaron estas dos animaciones es su tiempo; es más Dragon Ball nunca debió continuar con la serie Z, sin embargo, las presiones del público hacia la editorial y por ende de está hacia el autor hicieron que Dragon Ball pudiese continuar. La historia de Pokemon es algo distinta pues esta surgió a raíz del videojuego y de coleccionar a todos los Pokemons; no sé que violencia haya encontrado. En cuanto a Dragon Ball, si hace uso de la violencia, es por esta razón que los padres deberían explicarles a sus hijos la diferencia entre lo real y lo irreal y no dejarlo a la imaginación del niño (la cual es gigantesca), los personajes de Dragon Ball son irreales usados como medio de expresión, tal y como sucedería con una novela, pintura, etc. El caso es que NO existen. Ahora que si me ponen a escoger entre ver a dos luchadores del canal 9 ó a dos futbolistas romperse la cara tan solo por que se ven feo, prefiero mil veces ver Gokú y MEGA-Vegeta salvar a la Tierra, al menos hay se pelean por algo más que un simple balón.



Por: Gravedad Zero.

Antes de comenzar, quiero aclarar que esta película es para adolescentes y adultos, ya que en la misma se manejan palabras altisonantes, ya una vez aclarada esta situación, continuemos.



En esta película no encontrarás ningún tipo de mensaje de provecho, ni mucho menos te ayudará a resolver tus dudas a cerca del por qué estás en este planeta, tampoco te ayudará a ligarte a ese(a) chico(a) que te gusta, pero te garantizo que lo único que te dejará esta película será un buen rato de diversión a carcajadas, se trata de SOUTH PARK: MAS GRANDE, MAS LARGA Y SIN CENSURA.

Basada en la serie de TV, esta película cuenta con excelentes efectos especiales, canciones bastante diferentes a las que estamos acostumbrados a escuchar en cualquier película común y corriente, dialogos de lo más graciosos y situaciones que van más allá de la realidad y apariciones de algunas celebridades como Brook Shields, Bill Gates, etc.

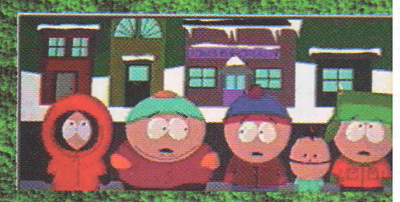
Todo comienza cuando nuestros protagonistas Stanley, Kenny, Cartman Kyle y su hermanito adoptado llamado Ike, unos niños comunes y corrientes que viven en un pequeño pueblo de E.U llamado South Park, van a ver una película de unos comediantes canadienses llamados Terrence y Phillip, denominada: Traseros de fuego, al salir, los niños aprenden un nuevo tipo de lenguaje, el cual le pone los pelos de punta a sus mamás, y no sólo ocurre esto en South Park, sino en todo el territorio americano.

Después de una pequeña sesión de buenos modales, los niños ni tardos, ni perezosos vuelven a ver la película y en ella observan una escena y Cartman asegura que lo ocurrido en la misma es imposible, pero Kenny le dice que es verdad, y al tratar de demostrárselo, Kenny muere, y debido a sus malos actos durante su corta vida, es enviado al infierno y es recibido directamente por Satán, y ahí mismo está ni más ni menos que el mismísimo Sadam Hussein, quién murió días antes de la muerte de Kenny, resultando ser la pareja formal del rey de los avernos. (¿?)

Tras este terrible accidente, la mamá de Kyle crea junto con todo el pueblo una asociación que está en contra del gobierno canadiense.



Terrence y Phillip son invitados especiales del Show de Connan O´brien y éste los pone en manos del ejercito y de la mamá de Kyle , Connan está arrepentido de haber traicionado a sus amigos, ya que a él si le gusto la pelicula, se avienta por la ventana muriendo al caer sobre un auto.



En el edificio de la ONU, los canadienses le piden al gobierno de Estados Unidos que liberen a Terrence y Phillip, pero los "gabachos" se niegan y con este acto, Canadá decide atacar a Estados Unidos matando a los hermanos Baldwin.

En la escuela los niños le preguntan a su profesor, el por qué de que sus mamás hayan secuestrado a Terrence y Phillip y este les responde que sus mamás hacen todo esto por que están en "sus días", al oír esto, dos niños le dicen que eso es un comentario muy sexista, y el profesor de manera inteligente les responde que él no confía en algo que sangra durante 5 días y no muere.

Momentos después de escuchar este gracioso comentario, los niños son convocados por el director para ver por TV un comunicado del presidente Bill Clinton; anunciando el horrible acto que cometieron los canadienses en contra de los hnos. Baldwin y la declaración de guerra a dicho gobierno.

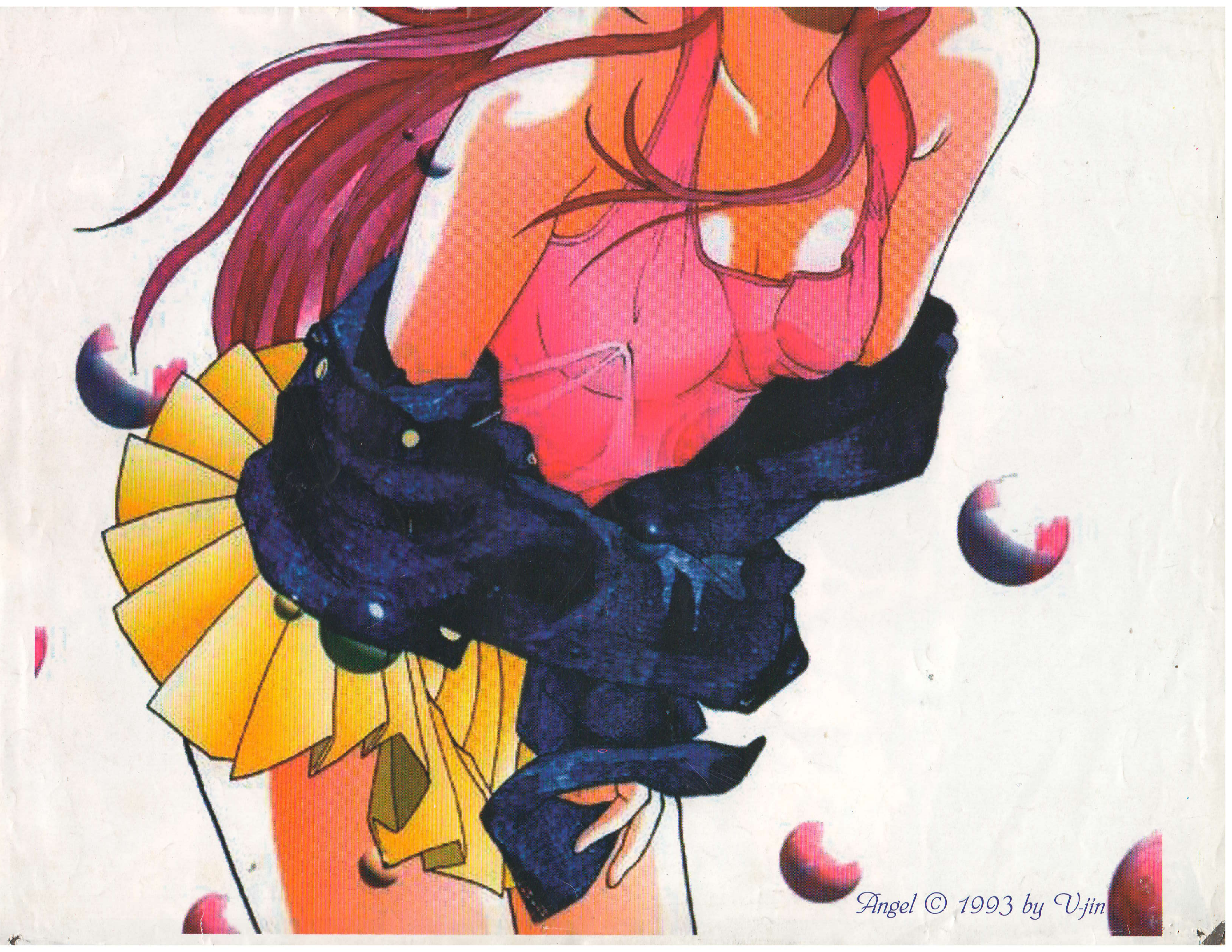
Al salir de clases y durante el recreo, Cartman asegura que todo esto está pasando por culpa de la mamá de Kenny, ya que dice que es una i"*/&$% y lo reafirma de una manera demasiado sutil, pero para la mala suerte de Cartman, la mamá de Kenny escucha esta afirmación y gracias a ello los padres de familia deciden poner un alto definitivo y contratan a un científico quién les implanta por debajo de la piel la Microficha V, que al momento de que el sujeto dice una mala palabra, esta la registra y manda una serie de choques eléctricos y el primer niño al que se le implanta dicha microficha es Cartman (y como no, si el más patan de los niños es él).



El gobierno de los Estados Unidos está reclutando gente para el ejército y podrán ver el grandioso espectáculo de la ejecución de Terrence y Phillip.

Al enterarse de esto los niños tratan de detener a sus mamás, pero no los escuchan y deciden ellos mismos rescatarlos, creando su propia agrupación llamada: "La Resístanse".

Con esto concluyo la sipnósis de ésta película, dejándolos con las siguientes incógnitas: ¿ Podrán nuestros protagonistas rescatar a Terrence y Phillip?, ¿Cartman dejará de decir que la mamá de Kenny es una i"$%&/?i?, ¿Que estará planeando Satán y Hussein?, son incógnitas que podrán descubrir si ven la película "M´KAY".


Angel © 1993 by V-jin




1998 TRIANGLE STAFF/PIONEER LDC.



Emular… ó no emular, he ahí el dilema.

Por: Alberto Hernánde



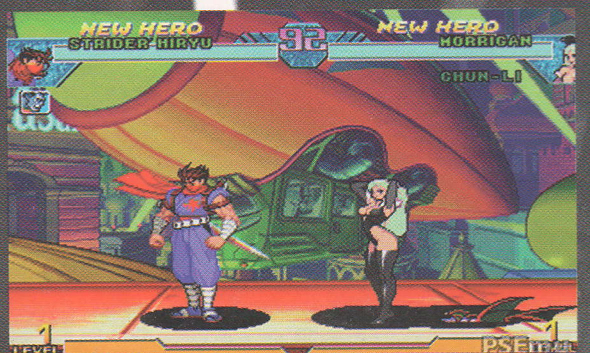
Benditas para unos (todos los usuarios), malditas para otros
(todas las compañias de videojue-gos). Lo cierto es que los emulado-res son ya la nueva fiebre que domina la Internet.
En sus principios los emuladores pasaban desapercibidos, solo uno que otro "iniciado" poseía uno y los demás solo se impactaban al ver un juego actual en una PC, ahora es ya clásico que cualquier fan del ancho mundo de los hobbies posea al menos uno de tantos.

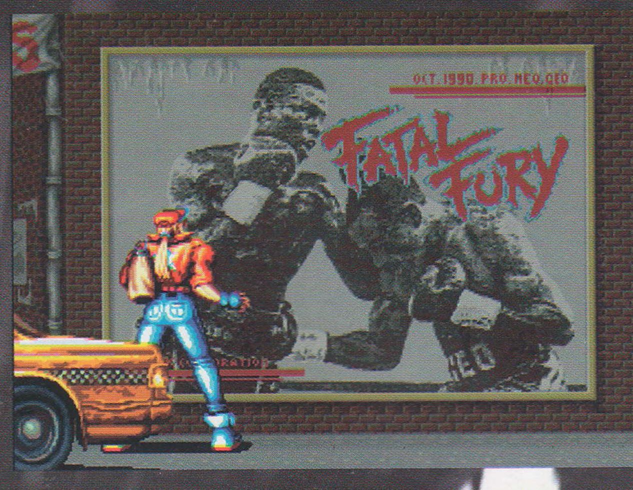
Pero, ¿Qué es un emulador?-Pregúntome yo.

Un emulador es un programa para computadora que ejecuta las funciones de una consola de videojuegos en...(chaca cha chan) una computadora (valga la rebuznancia).
Es decir que cualquier persona con PC puede tener un Atari, un Nintendo, un SNES, un Playstation, un Megadrive, un Saturn, un NeoGeo, un Dreamcast, un N64, un Gameboy, un Game Gear, hasta un CPS, ó un CPS2, todo dentro de una computer.

¡AAAhhh! ¡A poco! ,¿No me estoy choreando? -Contésto me yo.

No, lo único que necesitas es el programa emulador y unas cuantas ROM's para el caso de





cartuchos y/o los CD's para el caso de consolas que ocupan CD.

¿Y... No hay problemas? -Pregún-tome yo, de nuevo.

Unos cuantos; por ejemplo:

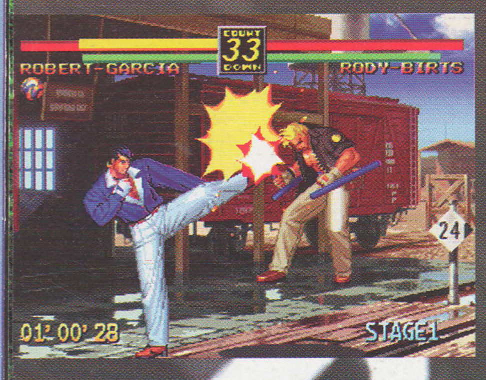
1.El primero y más común es que tu compu te puede limitar en el desempeño del emulador.

2.Algunos emuladores tienen problemas al ejecutar ciertas características, por ejemplo; zsnes (emulador de SNES) tiene problemas con los layerings, y en otras ocasiones requieren de ciertas utilidades adicionales, por ejemplo BLEEM! (emulador de Playstation) requiere de DirectX (el cuál consigues en la página de Microsoft); por cierto, increíblemente los emuladores de NEO-GEO funcionan muchisimo mejor que los de Playstation.



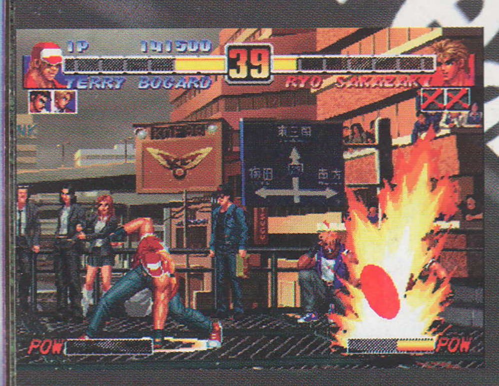
3.Según entendí, en los convenios internacionales de derecho de autor es ilegal crear y/o vender un emulador y/o su respectivas ROMS; pues esto atenta en contra del comercio normal de algunos productos (algo así como piratería, creo; además no soy abogado). Es por esta razón que los creadores de emuladores lo hacen con fines de enseñanza (Bueno, eso dicen ellos). En realidad, eso podría ser cierto pues si le echas el guante al código fuente; es una super ayuda si estas aprendiendo a programar; con decirte que ZSNES está programado en ensamblador y Turbo C (Mis macabros experimentos con ZSNES han sido diver-tidos y desas-trosos en partes igua-les).





4.Es frustrante, horrible, asqueroso, enloqueciente, $%&$$&, ______________ (poner algún adjetivo poco amistoso aquí), en fin es un verdadero suplicio jugar videojuegos de acción en un teclado. Eso, es algo que no le deseo ni a mi peor enemigo. (¡Mis combos de Street Fighter Zero 3 no me salen ¡AUXILIO!) Claro que si tienes un Gamepad la cosa no es tan frustrante, horrible, asquerosa...

¿Y los juegos? - Vuelvo a cuestionarme.



Los encuentras en Internet si es que es un cartucho, si el juego es de "Play" entonces mejor buscate el CD, el caso es que con un poco de paciencia y dedicación puedes encontrar cualquier juego que se te ocurra.

Sí, pensaste bien hasta de máquinas.

Conclusiones:

- No hay nada como mi Atari (¡Si aún tengo ese vejestorio!), mi NES, mi SNES, el "Play" de un amigo y el N64 de mi vecino, son más sencillos de jugar y no se pierden detalles.

- Si eres coleccionista y tienes poca lana, podrás jugar todos los juegos que siempre deseaste tener.

- Al fin me puedo volver a traumar con River City Ransom y todos los Strider de NES y MegaDrive.

-Si te gusta programar y encuentras los códigos fuente, te divertirás más que yendo a jugar a las maquinitas (¡Me cae que si!).

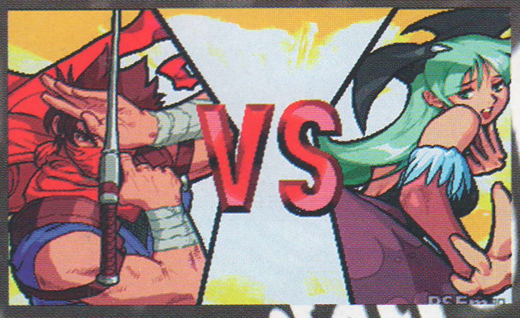


- Necesito un Pentium III, más RAM, una tarjeta 3d y 12 Gigas en disco duro. Por cierto, acepto donaciones.

- Francamente, me sentí estúpido al jugar Quake II de N64 en emulador, teniendo la posibilidad de jugar Quake II para PC y contra un desconocido de Europa (¡Benditos sean los de ID Software!).



-Recomendaciones:



Si quieres jugar algún juego te recomiendo los siguientes emuladores:

Para Nes usa el NESTICLE, con el podrás ver hasta los sonidos de tus juegos de Nintendo favoritos (soló que acercate un pañuelo para enjugar la lágrimas de nostalgia)

Sí ya estas viejito y quieres recordar arcadias del año del caldo buscate el Callus.

Para Playstation recomiendo el Bleem!, Es el más sencillo de usar, pero también te puede dar muchos problemas, para eso puedes usar el Psemu, aunque en esté no te garantizo que se vean todos los juegos.

Si quieres jugar juegos de SNES usa el Zsnes, es fácil de usar (busca uno que ya tenga interfaz gráfica), el problema de esté es que los layerings no se podrán ver y causarán que algunos elementos se "tapen", sin embargo estos problemas puedes resolverlos con el teclado númerico

Para aquellos que quieran jugar SNK vs Capcom está por ahí en la red el Neogem.

Y el mejor emulador de todos (para mi gusto) es el NeorageX, emulador de Neo-Geo. El NeorageX es fácil de usar, es rápido para cargar y aunque tengas un Pentium, los juegos corren como en las máquinas.





Por: Darkon



Mira el Universo, se extiende através del infinito, mientras volteas y miras tu pequeño mundo insignificante, sin un propósito significativo para el Universo, sin embargo sus habitantes se sienten los seres superiores de la creación, ¡¡TONTOS!! Pero algo si hay que reconocerle a este pequeño planeta y a sus habitantes y eso es sus "ganas de vivir, o mejor dicho de sobre vivir", pero para ellos no todo puede ser sólo una vida felíz y placentera, todo cambia, el Universo siempre se mueve, y si desean seguir con sus vidas inertes, sus campeones deben ¡GANAR! Deben encontrar el valor que perdieron o deben encontrar dentro de sí mismos ese valor que nunca tuvieron, probarse y probarles a ellos mismos que valen la pena, pues de otro modo nada importará.

¿Oyes eso?, Si, ¿sabes lo que es?, pues es el sonido de tu propio temor, no corras, no tienes a donde ir, el sonido del frío metal esta tras de ti y no puedes escapar de él, no puedes esconderte, ya que es tu destino el que te llama y no hay manera de evitar que el destino te alcance y si no puedes enfrentar lo que tu vida te tiene preparado, no vale la pena vivir, pero no puedes enfrentar el miedo sin valor, y no puedes tener valor sin apoyo, sin ayuda de alguien, la pregunta es ¿de quién? Toma el valor de las personas que conoces, de las que te quieren, de las que respetas y lo más importante, "de ti mismo", sólo así podrás combatir a tu miedo y a tu dolor, sólo así podrás conseguir tus objetivos y nunca más sentirás el mismo temor, nunca más te negaras a enfrentar tus miedos y nunca estarás sólo.

Merava (hola), os reconozco vuestra osadía pues habéis logrado irrumpir en este lugar que los dioses olvidaron, e incluso después de leer lo anterior aún tenéis el valor de seguir aquí, os lo advierto, que lo que está por descubrir es bajo vuestro propio riesgo, veo que seguís aquí, bien advertidos quedaron.



En esta ocasión hablaremos de una de las series que se han ganado el respeto y la admiración de muchos fans en este mundo: ICZELION, aun cuando en México esta serie es poco conocida es una de las mejores series de armaduras, junto con Bublegum Crisis, así es que ahora les relataré la historia, o mejor dicho parte de ella.



La historia comienza en un planeta muy lejano, donde en alguna ocasión hubo una gran civilización, ahora únicamente existe una zona de guerra devastada... ahora, tan sólo un guerrero sigue de pie para tratar de defender lo que queda de la devastada tierra, ese guerrero es: ella, es Iczelion, y no esta dispuesta a perder, pero lamentablemente su enemigo es más fuerte, su enemigo es el ser conocido como Cross (un hombre con la mitad de la cara de metal, con su cara y armadura dorada y plateada), Cross sonríe y disfruta el momento en el cuál la "Nada" ataca, pero aún cuando Iczelion se defiende, ella no puede hacer nada, es mortalmente herida, pero antes de morir reúne sus fuerzas y le lanza un grito a Cross, en el cual le dice que ellos serán destruidos por otro Iczelion y que habrá paz en el universo. La risa metálica de Cross se escucha a lo largo de la devastación, poco después Cross destruye todo el planeta para divertir a su hermano Chaos.

Tiempo después en la tierra, una niña de nombre Nagisa Kai, es atacada por un ser conocido como "Gea", pero es salvada y llevada a otra dimensión por la armadura de Iczelion, quien se presenta a él mismo como Iczel, y cuando Gea vuelve a atacar se dan cuenta de que Nagisa es la que debe de usar la armadura de Iczelion, así que Nagisa y el Iczel se unen derrotando a Gea , Iczel y Nagisa salen de la escena, mientras Chaos observa, y decide destruir la tierra , Cross piensa en cazar y destruir a la nueva Iczelion, mientras el Iczel y Nagisa discuten, Cross aparece y Nagisa se aterra, pero gracias al Iczel toma valor y lo golpea, pero por más que intenta sus golpes no tienen efecto, Iczel dice que los demás Iczelions llegarán pronto, pero las Geas han ido a evitarlo.



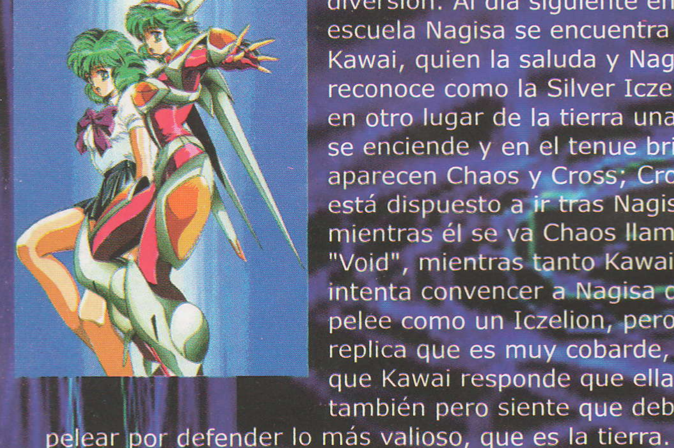
En un bar nocturno una bailarina llamada Nami disfruta su día libre, cuando una Gea ataca, Nami se transforma en Black Iczelion y destruye a Gea, al mismo tiempo en un concierto una joven de nombre Kiiro está entonando una canción de amor, cuando Gea aparece y



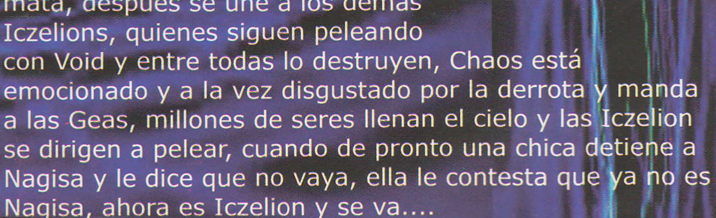
empieza a atacar, Kiiro se enoja porque ha interrumpido su canción y se transforma en Gold Iczelion, Gea no tiene oportunidad , mientras atardese una tierna chica camina de la escuela a su casa, su nombre es Kawai, cuando una armadura Iczel aparece y ella se transforma en Silver Iczelion, mientras tanto Cross amenaza a Nagisa, de pronto Cross ve al Black Iczelion, Cross esta furioso por la intromisión, así que pelean, pero son interrumpidos por Chaos, quien manda a Black Iczelion a otra dimensión, así que Cross sigue persiguiendo a Nagisa mientras ésta e Iczel tratan de escapar, la armadura trata de atacar pero no logra generar suficiente energía ya que Nagisa no esta concentrada, dado que Nagisa esta aterrada, de un grito logra separarse de Iczel y queda a merced total de Cross, quien dispara un rayo que hiere a Iczel y cuando va a matar a Nagisa, las demás Iczelions aparecen y Cross por consejo de su hermano decide esperar para su diversión. Al día siguiente en la escuela Nagisa se encuentra con Kawai, quien la saluda y Nagisa la reconoce como la Silver Iczelion, en otro lugar de la tierra una Orbe se enciende y en el tenue brillo aparecen Chaos y Cross; Cross está dispuesto a ir tras Nagisa y mientras él se va Chaos llama al "Void", mientras tanto Kawai intenta convencer a Nagisa de que pelee como un Iczelion, pero ella replica que es muy cobarde, a lo que Kawai responde que ella también pero siente que debe pelear por defender lo más valioso, que es la tierra.







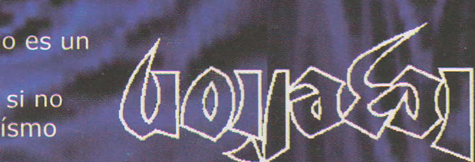
Mientras en lo alto de la escuela los Iczel escuchan y comentan que Normal Type debió cometer un error y, que será destruido, porque si Nagisa no se conecta con él a la perfección, no podrá desarrollar todo su poder, aun cuando Iczel se defiende, sabe que es verdad, Iczel Gold e Iczel Black aún lo dudan, Iczel Silver y Normal Type se sientan a ver si Nagisa es convencida, Kawai explica que los Iczels fueron creados por una raza llamada los Iczers, los Iczels se deben unir a un usuario quién es conocido como Iczelion, los Iczelions tienen la obligación de proteger sus propios mundos y en esta ocasión le a tocado a la Tierra ser el parque de diversiones de Chaos y Cross y ellas deben defenderla, Kawai comenta que es mejor pelear y morir que no hacer nada, de momento Kawai es succionada a otra dimención y el Silver Iczel la sigue fusioná ndose con ella, mientras que Nagisa ni siquiera se sorprende hasta que escucha una risa metálica y corre sólo para encontrarse con el Void, Iczel aparece pero no puede contra el monstruo y Gold Iczelion interviene, mientras Nagisa corre por la escuela y se encuentra con Nami quien le pregunta si correrá por siempre, ella se detiene a pensar mientras Nami pelea con el Void en la dimensión del cementerio de las víctimas del Void donde por ironía poética el Void es muerto, el Silver Iczelion se encuentra con un Void con el cual pelea, pero este se transforma en algo que parece un cien pies gigante y ataca con una descarga eléctrica, entonces Kawai usa todo su poder para crear una explosión que parte a la mitad al Void, pero ésto la noquea, mientas Kiiro se encuentra en problemas también, ya que pelea contra un Void, que cuando es destruido reaparece más grande y fuerte (¿Será un Void del PRI?), las otras Iczelion aparecen y pelean, el Void empiesa a causar desastres y destrucción (lo dicho...es del PRI), mientras Nagisa y las chicas de la escuela corren hasta la azotea perseguidas por Cross, aún cuando el Iczel vuelve a aparecer no tiene poder y es vencido, Cross lastima a las chicas y Nagisa enfurece, ya no huirá, ella e Iczel están sincronizados, ahora son ICZELION, y ya no hay temor. Cross no puede contra Nagisa y lo mata, después se une a los demás Iczelions, quienes siguen peleando con Void y entre todas lo destruyen, Chaos está emocionado y a la vez disgustado por la derrota y manda a las Geas, millones de seres llenan el cielo y las Iczelion se dirigen a pelear, cuando de pronto una chica detiene a Nagisa y le dice que no vaya, ella le contesta que ya no es Nagisa, ahora es Iczelion y se va....



Bueno, ya no sigo para no quitarles el gusto si la llegan a ver, para mi es una de las mejores series, ya que las armaduras juegan un papel muy importante, ya que no sólo son las protecciones de las heroínas, sino que están vivos, esta vez las heroínas son los artefactos conductores de energía, bueno así lo veo yo, por favor si tienen alguna oportunidad de verla, véanla, no es muy larga, pero tiene muy buenos diseños y animación, recuerden que esto es solo una recomendación, si no les gusta no me culpen, porque en gustos se rompen géneros, pero tampoco espero que si les gusta me lo agradescan, ya que los que juzgan al final son ustedes y para que sepan como se ven las buenas y los malos, acontinuación la guía de personajes, pero recuerden que:



"El mal no es un enigma cósmico, si no puro egoísmo humano".





ICZELION

NOMBRE: Nagisa Kai

DESCRIPCIÓN: Una niña tímida y miedosa, que a pesar de todo sueña en convertirse en luchadora profesional (juar, juar, vaya que risa...), muy a su pesar está destinada a convertirse en Iczelion y luchar para proteger la tierra, destruyendo al mal, también hemos de admitir que tiene su encanto la niña.





UKNOW ICZELION

NOMBRE: Desconocido

DESCRIPCIÓN: La primera portadora de la armadura Normal Type de Iczelion, se sabe poco sobre esta dama, sólo que al contrario de las demás Iczelion de su planeta, fue la que más soporto, pero toda resistensia tiene un límite y no era para menos, con todo su planeta destruido y ella sóla, ya no pudo aguantar y murió a manos del malvado Cross.

BLACK ICZELION"

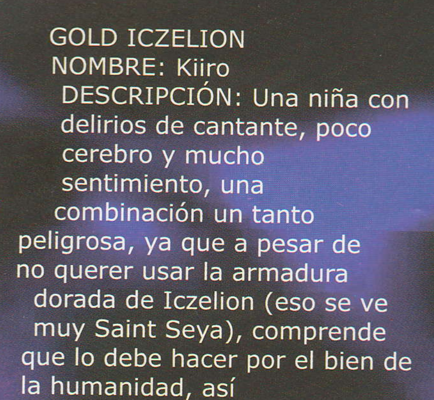
NOMBRE: Nami

DESCRIPCIÓN: Ella es una bailarina, una chica con la que te puedes identificar, dada su humanidad y dulzura... ¿? Mangos, yo me identifico con ella, porque siempre esta dispuerta a los golpes, ésta despanpanante rubia es de las que dicen "adoro mi trabajo" y, no es por nada pero la portadora de la armadura negra de Iczelion ¡¡sabe lo que hace!!



NOMBRE: Cross

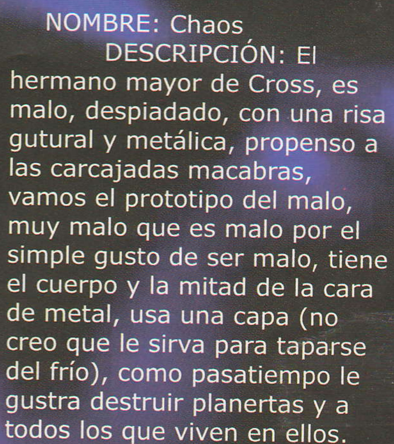
DESCRIPCIÓN: El penú ltimo malo, no puede faltar en ninguna buena serie que se precie de serlo, hermano de Chaos, tiene la mitad del cuerpo dorado y la otra mitad color plata, todo de metal, el cabello gris, su pasatiempo favorito es cazar Iczelions y es el responsable de la muerte del primer Iczelion, no sé como lo vean ustedes, pero a mi parecer, el tipo batea con la zurda, por más malo que parezca.



GOLD ICZELION

NOMBRE: Kiiro

DESCRIPCIÓN: Una niña con delirios de cantante, poco cerebro y mucho sentimiento, una combinación un tanto peligrosa, ya que a pesar de no querer usar la armadura dorada de Iczelion (eso se ve muy Saint Seya), comprende que lo debe hacer por el bien de la humanidad, así que hace su trabajo y lo hace muy bien ya que a la hora de los golpes es practicamente imparable.



NOMBRE: Chaos

DESCRIPCIÓN: El hermano mayor de Cross, es malo, despiadado, con una risa gutural y metálica, propenso a las carcajadas macabras, vamos el prototipo del malo, muy malo que es malo por el simple gusto de ser malo, tiene el cuerpo y la mitad de la cara de metal, usa una capa (no creo que le sirva para taparse del frío), como pasatiempo le gustra destruir planertas y a todos los que viven en ellos.





SILVER ICZELION

NOMBRE: Kawai

DESCRIPCIÓN: ¡OH DIOSi ¡OH SI! ¡OH, OH! Esta chica es de las que me gustan, es tierna, sencillita, delicada, carismática, buena para los golpes, valiente, estricta y no olvidemos linda, quién otra, sino ella para portar la armadura plateada de Iczelion, es una chica bastante amable y es la primer Iczelion que se hace amiga de Nagisa.

GUIA DE PERSONAJES

Por: Antonio Veloz Avalos.

En mi vida no he hecho más que fallar y fallar, y es por eso que soy el mejor.
- Michael Jordan- comercial de NIKE-

Muchos de ustedes ya habrá oido hablar o visto Slam Dunk, la serie de Televisión que transmitía TV Azteca, pues bien en esta ocasión no hablaré de ella, sino del manga y el final del mismo, escrito y dibujado por Takeiko Inoue, ¿por qué? se preguntaran, pues la razón es fácil, no sé ustedes, pero yo ya me cansé de no saber nada de más allá de lo que se ha visto, y por cuestiones extrañas no puedo decir nada sobre la serie de T.V., pero el manga es otra cosa, y aquí averiguarán quién es el mejor al final, Sakuragi ó Rukawa, vivirán en sudor propio el último partido contra el mejor equipo de todo Japón, por fin se conocerá al mejor, bien, empecemos con lo básico.

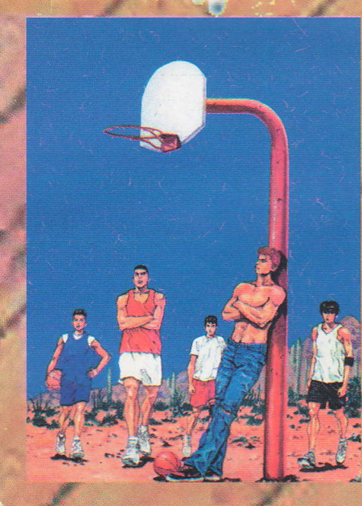
El principio de la serie en el manga es básicamente lo mismo, con algunos cambios, pero en esencia es absolutamente lo mismo, después del partido contra Kainan (que por cierto Shohoku pierde), Sakuragi empieza a aprender sobre los grandes basquetbolistas y se da cuenta de que todos están rapados, por lo que él también decide raparse, con base a los entrenamientos de, Akagi, Haruko, Mitsui, Riota, Anzai, Ayako, Rukawa (si, de Rukawa), Sakuragi mejora día con día y Shohoku pasa a los nacionales junto con Kainan y Ryonan, los tres mejores equipos del Estado, obviamente los enfrentamientos no se hacen esperar, incluso un partido entre Ryonan y Kainan, donde la habilidad y juventud de Sendoh es puesta a prueba contra la experiencia y habilidad de Maki, donde Sendoh hace gala de gran habilidad ante unos asombrados Akagi, Ayako y Kogure, quienes observan el partido hasta que una llamada del hospital hace que salgan, ya que en un entrenamiento particular de Sakuragi y Anzai, donde este enseñaba a Sakuragi el tiro con salto, Anzai sufre un infarto, lo cual ocasiona la alarma de Sakuragi, ya que éste recuerda un incidente con su padre y les pide ayuda a Rukawa, Mitsui y Riota quienes le enseñan a tirar, como ya se imaginarán en el partido de Ryonan contra Kainan, el triunfador fue Kainan, aún cuando Fukuda de Ryonan salió a jugar, no hubo gran diferencia. Otro de los grandes partidos es Ryonan contra Shohoku donde las rivalidades son: Sendoh





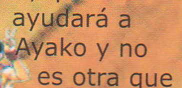
contra Rukawa, Akagi contra Uozumi y Sakuragi contra Fukuda, en donde Sakuragi demostraría por primera vez lo aprendido con un gran tiro limpio y certero, al mismo tiempo que Mitsui le enseñaría a resistir la carga, después de este partido donde Shohoku se alzaría con el triunfo, le seguiría un partido contra Kainan, donde de nueva cuenta las habilidades de los cinco de Shohoku se harán presentes en un gran partido contra las habilidad de Maki y Kiota, de ahí también Shohoku saldría airoso (ganó), en la semifinal Shohoku se enfrentaría contra Takesono, a quienes también vencería, por fin Shohoku en la final contra el poderoso equipo de SANNOH, el mejor equipo de todo Japón y con mucha razón.

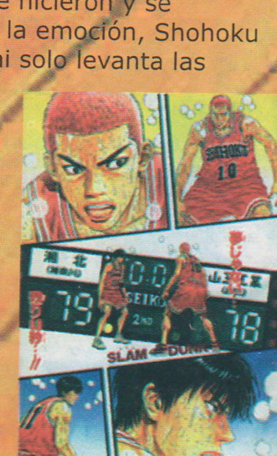
En este último partido, las fuerzas divididas, el apoyo de los derrotados, Maki, Kiota, Uozumi, Fujima, etc. hacia los grandes jugadores de Shohoku, con un Sakuragi en un nivel enorme, Rukawa increíble, Riota imparable, Akagi inamovible y Mitsui con gran puntería, se enfrentarán a los mejores jugadores de Japón, donde Eiji en un gran duelo contra Rukawa, donde ambos chocan y se detienen mutuamente en repetidas ocasiones, rivales sumamente rápidos y certeros, donde cada quien consiguió un rival en un partido sumamente rápido y sin tregua, donde los rebotes y bloqueos de Sakuragi dieron la mayor de las expectativas, mientas que todos anotan, las piezas de Shohoku se esfuerzan, pero aún así la mayor parte del tiempo van abajo en el marcador, en uno de los encuentros más cerrados y con menos diálogos de toda la historia, Fukatsu y Riota se enfrascan en una lucha de guiar el partido a la ofensiva y a la defensiva, todo es muy tenso y la primera mitad del encuentro termina con Shohoku arriba por dos puntos 36 a 34, en el segundo tiempo el partido sigue como hasta entonces, y de momento Sakuragi recuerda aquella noche en el gimnasio, en la que reto a Rukawa y se da cuenta de que en esos momentos lo de menos es vencer a Rukawa si no ganar el partido, en los últimos minutos Rukawa conecta un tiro de 3 puntos por lo que el coach Doumoto pide un tiempo fuera, durante el cual Akagi les pide a todos que lo ayuden, que lo ayuden a cumplir su sueño, por fin son el segundo mejor equipo de Japón, pero su sueño es ganar el campeonato y para eso necesita la ayuda de todos porque es su última oportunidad, después de la pausa Masafumi anota dos puntos con lo que el marcador se coloca 69 a 76, aún cuando Sannoh hace una defensa de presión, la habilidad de Riota crea un hueco en la defensa y Sannoh se repliega, Riota pasa el balón a Akagi y Uozumi le grita que la clave, pero Masafumi lo impide y el balón rebota, Sakuragi intenta rematarla, es bloqueado con demasiada fuerza y... Un foul, por lo que Sakuragi cae de espalda y no se mueve, cosa que impacta a todos, pero afortunadamente logra incorporarse con la



logra incorporarse con la ayuda de sus compañero, y es sacado del partido, ya que está muy lastimado, mientras todos reconocen su esfuerzo y le aplauden.
Kogure entra por el lesionado Sakuragi, Akagi cobra el primer tiro libre y lo consigue, en ese momento Sakuragi levanta sus manos y toca los hombros de Haruko, diciendo en tono de despedida, "te amo muchísimo", Sakuragi se levanta y después de la anotación del segundo tiro libre pide un cambio, algo por lo que todos se sorprenden, en especial a Akagi, esto hace que la afición se exalte, Sakuragi alega que él es un basquetbolista, mientras Ayako trata de convencerlo de que no está en condiciones, Anzai pide que se retrase el cambio y le pregunta a Sakuragi, que como cree que se sentiría si se volviera a lesionar, a lo que éste responde que de todos modos entrará en la siguiente oportunidad, quedan solo1:09 minutos en el reloj del partido, mientras todos comentan la actitud de Sakuragi, casi instantáneamente Rukawa comete un foul a Eiji, diciendo a Sakuragi "vamos demuéstrame que puedes jugar", Sakuragi entra y los demás lo cuestionan sobre si debió o no entrar, él dice que se siente bien, y el verdadero partido acaba de empezar.
Aún cuando a Sakuragi le dan unos cuantos espasmillos, el partido se reanuda con un minuto en el reloj y un marcador de 71 a 76 perdiendo Shohoku, Masfumi se da cuenta de la lesión de Sakuragi pasa el balón a Mikio quien se dispone a anotar, pero Sakuragi reacciona y da un brinco increíble bloqueando el tiro de Mikio, Riota toma el balón y se lanzan al ataque, en ese momento el coach Doumoto se da cuenta de que mientras los ojos de riota están viendo hacia delante, él tiene una gran visión del campo y puede pasar a un lado, dándole el balón a Mitsui, quien dispara ante la embestida de Matsumoto, que comete el foul y cuenta la canasta, en una jugada de 4 puntos que Mitsui consigue, Sannoh ataca, 47 segundos en el reloj, marcador de 75 a 76, Masafumi intenta anotar pero Akagi lo bloquea, Sakuragi recupera el balón, pero lo presionan y Eiji se lo roba, todo parece perdido, pero Sakuragi lo bloquea por detrás, Rukawa reacciona y lo toma, ahora va al ataque, cuando se dispone a clavarla Masafumi lo bloqueay rechaza el balón, justo antes de que este caiga al suelo Sakuragi se lanza y lo toma poniéndole una asistencia a Rukawa quien completa la jugada justo cuando Sakuragi cae al suelo, la gente aún no lo puede creer, estalla en gritos y aplausos, con 24.1 segundos en el reloj y un marcador de 77 a 76. Sannoh ataca mientras Anzai manda a Kogure para un cambio, la habilidad de Eiji le permite conseguir otros dos puntos ante la marca de Rukawa y Akagi, quedando en el reloj 8.2 segundos, 77 a 78, Akagi tiene el balón y Sakuragi corre, pero por más que Akagi trata de pasárselo Mikio lo impide, el balón es dado a Rukawa quien se lanza al ataque y brinca para tirar, 2 segundos, Rukawa está muy cubierto en el salto por Eiji y Masafumi, Rukawa ve a Sakuragi quien solo permanece parado a un lado y solo dice pásamela, Rukawa lo hace en un segundo, Sakuragi brinca y tira un hermoso y limpio tiro, mientras que el reloj dise 0 pero el balón esta dentro, todos hacen un silencio total, están atónitos y el arbitro dice... ... ... cuenta, cuenta la canasta 79 a 78, Sakuragi se acerca a Rukawa y por primera vez en el tiempo de esta historia, vista y no vista, los dos se felicitan con un choque de manos, luego se dan cuenta de lo que hicieron y se voltean, todos corren a felicitarlos de la emoción, Shohoku es el nuevo campeón de Japón, Anzai solo levanta las manos en señal de triunfo.

Todos felicitan a los jugadores de Shohoku entre lágrimas y risas mientras el equipo de Sannoh se retira, con tristeza, mientras que Nakamura el fotógrafo que siempre acompaña a la hermana de Hikoichi, les toma una foto a todo el equipo incluyendo a Haruko y sus amigas, el Sakuragi's Gundam y el amigo de Mitsui, pasa algún tiempo después, el equipo de shohoku presenta a la nueva asistente de coach, quien ayudará a Ayako y no es otra que Haruko, al nuevo capitán, que es Riota y Sakuragi recibe una carta en la playa donde le cuentan que Akagi y Kogure pasaron a la universidad, y que Mitsui por andar de vagales se tuvo que quedar otro año, firmada por Haruko, y una postdata, sludame a Rukawa, quien pasa corriendo frente a Sakuragi y le muestra el jersey del Japón Team, mientras que Rukawa sigue corriendo una señora llega con Sakuragi y le informa que es hora de su tratamiento, ella le comenta que el tratamiento será más duro que el de ayer, y le pregunta que como puede soportarlo, él contesta "porque yo soy Tensai".





Bueno amigos asi acaba la mejor historia de deportes que yo he conocido, si desean comprar el manga y no entienden ni "j" de japonés, pues norma ya lo publico en español, pero en cualquier idioma el partido final es un partidaso, recuerden que este último partido viene en los últimos 3 mangas más o menos y que son 31, sólo una última aclaración, además de Rukawa, Sakuragi tambié n fue convocado a la selección Nipona sólo que no entrena debido a su lesión.

I LOVE THIS GAME.



NOMBRE: Hanamichi Sakuragi EQUIPO: Shohoku EDAD: 15 años
PESO: 83 Kg
ESTATURA: 1.88 m JUGADOR No: 10
POSICIÓN: Delantero de poder (PF)
COMENTARIOS: Para esta última fase de la historia Sakuragi se convierte en un jugador muy completo y hábil, superando incluso las habilidades de Rukawa, ya que es entrenado por Haruko, Akagi, Anzai y el resto del equipo convirtiéndolo así en un candidato perfecto para la selección de Japón y un enemigo temible para todos los equipos colegiales de la nación, ya que tiene una defensa impenetrable, un tiro seguro y en fin un jugador muy completo.

NOMBRE COMPLETO: Takenori Akagi EQUIPO: Shohoku EDAD: 17 años PESO: 90 Kg
ESTATURA: 1.97 m
JUGADOR No: 4
POSICIÓN: Centro/Capitán (C)
COMENTARIOS: Un jugador muy hábil y fuerte, algo obstinado, a pesar de que alguna vez fue una piedra para jugar, él es un jugador muy persistente y por fin su sueño de ganar el campeonato está por cumplirse, ve en Sakuragi un gran jugador, por lo cual le ayuda.

NOMBRE COMPLETO: Riota Miyagi
EQUIPO: Shohoku EDAD: 16 años PESO: 54 Kg
ESTATURA: 1.68 m
JUGADOR No: 7
POSICIÓN: Guardia de Puntos (movedor de bola PG)
COMENTARIOS: Es como el defensa estrella de Shohoku y prueba ser el mejor del país y lleva a su equipo al campeonato, des pués se convierte en capitá n, es gran amigo de Sakuragi, incluso lo entrena.

NOMBRE COMPLETO: Hisashi Mitsui
EQUIPO: Shohoku EDAD: 17 años PESO: 70 Kg
ESTATURA: 1.84 m
JUGADOR No: 14
POSICIÓN: Guardia Tirador (SG)
COMENTARIOS: Para la última parte de la historia Mitsui ayuda a Sakuragi a superarse y a entrenar, esforzándose se vuelve el mejor tirador del país y cumple su sueño.

NOMBRE COMPLETO: Kaede Rukawa
EQUIPO: Shohoku
EDAD: 15 años PESO: 75 Kg
ESTATURA: 1.87 m JUGADOR No: 11
POSICIÓN: Delantero Bajo (SF)
COMENTARIOS: El mejor novato del estado, es un rival de Hanamichi y el amor platónico de Haruko y de muchas más de la escuela, aunque es muy serio, pero talentoso, se creía que él sólo podí a llevar a su equipo al campeonato, pero necesitó algo de ayuda de su mayor rival, enseña muchas cosas a Sakuragi.

NOMBRE COMPLETO: Eiji Sawakita
EQUIPO: Sannoh
EDAD: 16 años PESO: Desconocido
ESTATURA: 1.86 m
JUGADOR No: 9
POSICIÓN: Delantero Bajo (SF)
COMENTARIOS: El AS de Sannoh, uno de los mejores jugadores de todo Japón, si bien no siente amenazado su título por la presencia de Rukawa, sí siente grandes deseos de jugar contra él y ver quien es mejor, al final admite que fue superado.

NOMBRE COMPLETO: Issei Fukatsu
EQUIPO: Sannoh
EDAD: 17 años PESO: Desconocido
ESTATURA: Desconocido JUGADOR No: 4
POSICIÓN: Guardia de Puntos (movedor de bola PG)
COMENTARIOS: Rival de Riota y un gran capitán que ha mantenido a su equipo en el campeonato durante 2 años, pero eso está por cambiar, tiene una gran visión de campo y gran velocidad.

NOMBRE COMPLETO: Minoru Matsumoto
EQUIPO: Sannoh
EDAD: 17 años PESO: Desconocido
ESTATURA: Desconocido
JUGADOR No: 6
POSICIÓN: Guardia Tirador (SG)
COMENTARIOS: Un gran jugador con una vista de águila y un tiro milagroso, ve en Mitsui un gran reto para él mismo, reto que no puede superar, para la tragedia de su equipo.

NOMBRE COMPLETO: Masafumi Kawata
EQUIPO: Sannoh
EDAD: 17 años PESO: Desconocido
ESTATURA: Desconocido
JUGADOR No: 7
POSICIÓN: Centro (C)
COMENTARIOS: El mejor centro de todo el país, es fuerte y rápido, su trabajo es encargarse de no dar segundas oportunidades al contrario y los rebotes, cosa en la que es superado por el rey Sakuragi.

NOMBRE COMPLETO: Mikio Kawata
EQUIPO: Sannoh
EDAD: 15 años PESO: 130 Kg
ESTATURA: 2.10 m JUGADOR No: 15
POSICIÓN: Delantero de poder (PF)
COMENTARIOS: Mikio es un sujeto enorme, para la posición que juega es un gigante, que es marcado por el pobre Sakuragi, pero aún así se lleva unas cuantas sorpresas de parte del delantero de Shohoku, como ya lo habrán notado es el hermano menor de Masafumi.

La bolsa mágica del Warner.

Por el Warner

NOTA: Si eres mujer y te interesas en leer este articulo ten en cuenta que no generalizo, no todas las mujeres son como yo las describo, no te sientas ofendida, solo hablo de las personas con las que he tenido alguna experiencia.

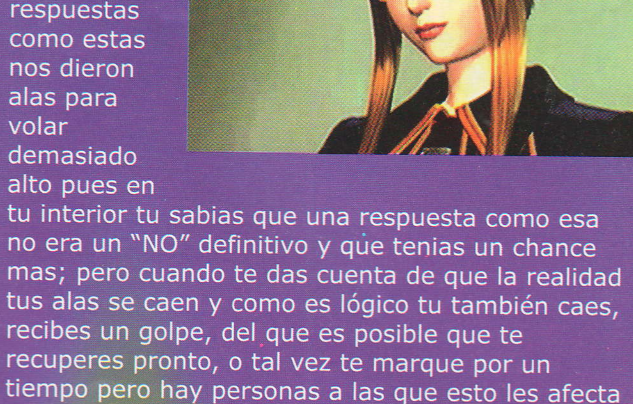
POR QUE LAS MUJERES SON...

Ay mujeres, mujeres, mujeres; extrañas, misteriosas, incomprensibles, pero adorables e imposible vivir sin ellas (tal vez algunos si puedan pero esos no vienen al caso en este momento).

Esta vez dedico estas paginas a uno de los misterios más grandes de la vida (después de la vida misma), si me refiero a las mujeres, a su forma de ser y todo eso, si nos ponemos a meditar tenemos que todo el tiempo nos relacionamos con ellas, desde que nacemos, nos criamos, vamos a la escuela, trabajamos, estamos con los amigos, etc.

En todo momento que vivimos nos damos cuenta de que las mujeres son los seres mas difíciles de comprender, tanto como para nosotros como para ellas mismas, ¿porque son así? no lo se y creo que no lo quiero saber pues es posible que si en algún momento de mi vida llegara a saber la respuesta dejarían de ser tan interesantes, ¿no creen?.

Pasamos ahora a la parte donde buscamos sostener una relación sentimental con alguna chava (noviazgo para ser mas exacto) y bueno, todo comienza con el como ganártela para luego llegar al difícil proceso de como pedirle que ande contigo para finalizar con la gran pregunta, algunas de ellas salen con argumentos como HAY, ES QUE NO SE; o el de HAY, PORQUE ARRUINAR UNA AMISTAD TAN BONITA COMO LA NUESTRA; también esta la que considero la mas tonta ES QUE NO NOS CONOCEMOS BIEN, pero también tiene una derivación que es igual de tonta que su antecesora ES QUE YA NOS CONOCEMOS DEMASIADO Y NO VA A SER LO MISMO o la mas famosa de todas DÉJAME PENSARLO. Con estas respuestas ellas nos botan al infinito y mas allá, algunos de nosotros captamos la idea al la primera pero hay quienes no, pero hubo una primera vez en la que nos contestaron así, respuestas como estas nos dieron alas para volar demasiado alto pues en tu interior tu sabias que una respuesta como esa no era un "NO" definitivo y que tenias un chance mas; pero cuando te das cuenta de que la realidad tus alas se caen y como es lógico tu también caes, recibes un golpe, del que es posible que te recuperes pronto, o tal vez te marque por un tiempo pero hay personas a las que esto les afecta por años y en el peor de los casos toda la vida y créanme los que aun no lo han vivido es demasiado doloroso, pero es necesario tener experiencias de este tipo para irte forjando en tu vida. Regresando a nuestro tema principal ellas dicen que sacan esas respuestas para no herir tanto a quien les pregunta, pero ¿es que acaso no se dan cuenta de lo que provocan con lo que nos dicen?, que no es mas fácil decir solo un "NO", que no saben que con eso se ahorran explicaciones y a nosotros no nos afecta tanto, pero en fin; pero eso no es todo, existen las de corazón frío que no se tientan ni un poco el corazón para darte la negativa, ellas son personas que parece que disfrutan tu dolor y te dicen las cosas de una manera de que te duele tanto que seguro no te repones en un buen tiempo, así que cuidado cada que te encuentres con una chava así.



Ahora analicemos las situaciones a las que uno se enfrenta cada que llega a cumplir su anhelado sueño de tener novia, te darás cuenta que las cosas no son tan fáciles como pensabas, pues las chavas suelen ser demasiado extrañas. el primer caso que revisaremos es su gran indecisión (bueno casi todas son así tengan novio o no), lo más frecuente es el como vestirse, se preocupan tanto de su apariencia y caen en el eterno dilema de con





este me veo gorda, con este muy flaca, este es anticuado, este no va para ir al "X" lugar, etc. Después de tres horas cambiándose de ropa se ponen lo menos apropiado, se hace tarde y solo se lo recuerdas, luego ¿pregunta pero a donde vamos?, tu le contestas y salen con ¡ah! bueno, espérame 10 minutos me voy a cambiar.

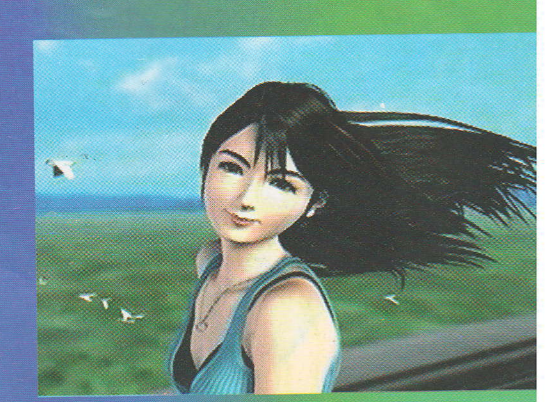
Otro de los casos que revisaremos es el de los celos y posesión: ¿como te sientes cuando andas con una chica y esta se enfurece cada que le hablas a tu ex y después te reclama de eso? yo en un principio me sentía, no se, bien de ver que en se interesaba en mi, y tal vez es un poco lógico por que se trata de mi exnovia y era probable que pensara que aun había algo entre nosotros; pero cuando hace eso con tus amigas, sus amigas y hasta con tu familia te das cuenta de que no es tan padre de ver como se enoja contigo por hablarle a la gente que conoces, es mas llegan hasta a prohibirte que les dirijas la palabra y otras más extremistas ni siquiera te dejan voltear a ver a las demás personas. Es demasiado incomodo que hagan eso, y te preguntas: ¿por que reacciona de esa manera si yo no hago nada malo, solo hablo con mis amigos?, luego te llega una oleada de razones y no sabes cual escoger, lo mas común que te imaginas es que es insegura y que piense que en cualquier momento la puedes dejar por otra y ella lo trata de evitar a diestra y siniestra, decides hablar con ella y esta lo mal entiende diciéndote cosas como por ejemplo: - ah, me dices eso para que no me preocupe y tu puedas estar con la otra sin tanto problema, y ¿que crees? que no, no va a ser como tu quieres, es mas, te prohibo que estés tanto tiempo con tus amigos quienes no son mas que tus tapaderas y quien sabe con que otras tantas viejas andes cuando según estas con ellos, pero te repito que no así que no intentes nada más - (tal vez este ejemplo sea algo exagerado, pero es neto) bueno, después del gran sermón que te acaba de dar solo tienes tres opciones para decidir tu futuro y el de esa relación: 1.- aguantarle su caprichito y hacer lo que ella te diga. 2.- soportarla hasta que ya no resistas tanta opresión. 3.- mandarla a volar en ese instante. Así que tu sabes a que le juegas cuando te encuentres a una chava que se comporte de esta manera.

Ahora dejemos a las novias por un rato y hablemos de como son la gran parte de mujeres, no importa que relación tengan contigo (novia, hermana, prima, vecina, etc.). SE CREEN ADIVINAS: Uno de los grandes "dones" que creen tener las mujeres es el de la percepción, ¿alguna vez una chava te ha presentado a alguna persona y después te dice que piensa la persona de ti solo por que vio su cara? si, por ejemplo. una amiga te dice que te va ha presentar a una de sus amigas, cuando llegan y te presenta con dicha persona esta apenas te vio y se entero de que existías para que luego continuara con lo que estaba antes de que tu amiguita y tu llegaran, total que se van de ese lugar y tu acompañante te dice:- ya viste, le gustaste -; tu le preguntas que como se dio cuenta y ella te dice: fue muy obvia la forma en que te vio, y tu - ahhhh, pero si apenas y me vio -, a lo que tu amiga contesta: es que las mujeres nos captamos con solo vernos. No es algo tonto lo que dicen, si apenas se entienden y ya quieren adivinar lo que piensan las demás, pero hay que dejarlas que se alucinen un rato con su "gran habilidad". ¿Sabes cual es el ser que no te conviene jamas tener de enemigo?, yo si; una mujer. Si hay alguien que te puede hacer sufrir, y acabarte poco a poco hasta que no quede nada de ti son ellas, nunca pero nunca seas enemigo de una mujer; ellas pueden ser nobles, frágiles y dulces pero como enemigas son de lo peor, siempre saben como atacarte e identifican tus puntos débiles donde te atacan hasta que te arrodilles ante ellas pidiendo clemencia. Pero eso es poco, las mujeres todavía son más crueles contra las mismas mujeres; ellas se atacan y se destrozan, se levantan, se vuelven a atacar al grado de que ninguna gana pero ambas pierden, así que tu sabes a que le juegas cada que estés en contra de una mujer.



Bueno compañeros es hora de que me vaya; podría seguir hablando de esto todavía más pero ya no hay espacio, pero si tienes algo que comentar o necesitas algún consejo o algo así ponte en contacto conmigo al correo de este espacio: labolsamagicadelwarner@hotmail.com, o a la dirección de la revista, bueno sin más por el momento me despido con la frase más choteada pero realista:

A LAS MUJERES NO SE NECESITA COMPRENDERLAS, SOLO HAY QUE QUERERLAS.

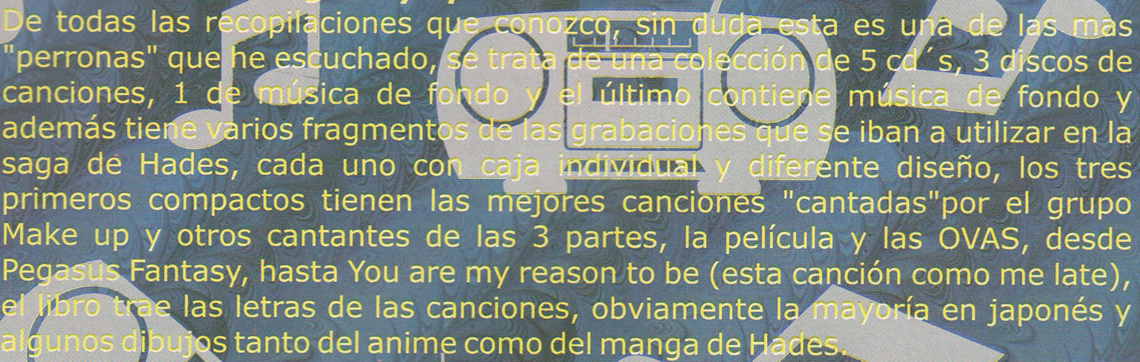


DENSETSU RECORDS.

Por Eduardo Sánchez.
Bien, bien, bien, esta vez hemos hecho una exquisita selección en cuanto a música de anime se refiere, a ver que les parece.

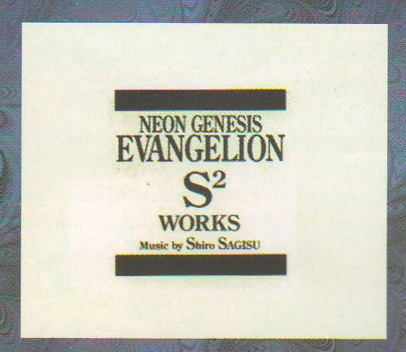


SAINT SEIYA: The gold collection best songs & symphonic suites.



De todas las recopilaciones que conozco, sin duda esta es una de las mas "perronas" que he escuchado, se trata de una colección de 5 cd´s, 3 discos de canciones, 1 de música de fondo y el último contiene música de fondo y además tiene varios fragmentos de las grabaciones que se iban a utilizar en la saga de Hades, cada uno con caja individual y diferente diseño, los tres primeros compactos tienen las mejores canciones "cantadas"por el grupo Make up y otros cantantes de las 3 partes, la película y las OVAS, desde Pegasus Fantasy, hasta You are my reason to be (esta canción como me late), el libro trae las letras de las canciones, obviamente la mayoría en japonés y algunos dibujos tanto del anime como del manga de Hades.
Esta colección desgraciadamente es cara, (este es el único defecto que le veo) pero si logras obtener esta magnifica colección, créeme que no te arrepentirás.

NEON GENESIS EVANGELION: S² works.



También otra gran recopilación de música, esta contiene 7 cd´s, si leíste bien 7 cd´s, todos contienen tanto canciones como música de fondo y algunas canciones vienen en nuevas versiones y las originales se conservan, a pesar de que el arte en los cd´s es muy sencilla, no dejan de ser agradables para la vista y caja de presentación es blanca y por la parte de atrás viene un dibujo de la cara de Lilith que se ve #$%&, (es que solo así se puede describir de manera perfecta) sin duda una pieza que no debe faltar en la colección de un buen fan de esta serie que vino a evolucionar el anime y excelente para alguien que apenas empieza a meterse en este rollo del anime, también el único defecto que le veo a esta colección es que es muy caro y tal vez para este tiempo, sea difícil de conseguir.

BUST A MOVE 2: Dance tengoku mix original soundtrack.



Este cd te dejará con un buen sabor de boca ya que como lo dice es el soundtrack de este simpático juego que es una mezcla de varios ritmos de baile como rap, dance, hiphop, brakedance, etc,(mis canciones favoritas son las de Shorty, Hiro y Heat) tanto la portada como el diseño del disco son de lo más llamativas y el libro de canciones contiene un poster con todos los personajes del juego, este sin duda no debe faltar en la audioteca de cualquier amante de la buena música.
Este cd no es caro pero si un poco difícil de conseguir.

La Rosa de Versalles



Por El Warner.

"Una rosa es una rosa, aunque crezca de color rojo o lo haga de color blanco. Una rosa nunca puede ser un clavel."

- Andre Grandier.

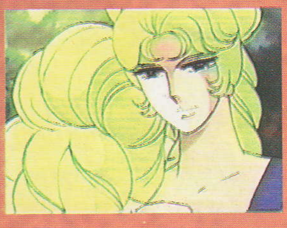
En sus manos está la capacidad para liberar de la opresión a su patria, sabe que aprovechar esa oportunidad significaría olvidarse de su padre, quien está dispuesto a arrancarle la vida, sabe que probablemente no podrá nunca consumar su amor con la persona a quien siempre ha amado, pero lo más importante: sabe y está muy consciente de que puede perder la vida en el intento.

La rosa de Versalles, una historia de la que al parecer no tengo que hablar mucho pues varios de ustedes conocen el principio, así que hablaremos de su final, el que estoy casi seguro que desconocen. Digo, es muy posible que ya sepan cómo empezó la historia de Lady Oscar y sus generalidades, pues ya fueron presentadas en la otra revista, entonces, después de analizar un poco la situación me dije: - y porqué no escribes el final de la rosa - creo que fue buena idea y bueno, aquí tienen el gran final, así que comencemos.

La historia se quedó en que el general de Jaryayes está totalmente decepcionado de su hija, quien se había puesto del lado del pueblo por lo que decide matarla y luego suicidarse, pero Andre lo detiene diciéndole que él se escapará con ella, a lo que el general responde que un noble y un criado no pueden casarse, Andre responde que todas las personas son iguales y que nadie necesita permiso para amar a alguien, de manera que, si aún tiene que matar a Oscar, deberá matarlo a él primero, en ese instante llega un mensaje de la reina donde se declara la inocencia de Oscar.

Al pasar los días, Oscar no se siente nada bien, tiene fiebres demasiado altas y tose sangre, por lo que acude con el medico y éste le diagnostica tuberculosis, pero el galeno añade que no es una enfermedad incurable si mantiene reposo, cosa muy difícil para ella por sus grandes ganas de luchar. Oscar tiene la idea de que cuenta con poco tiempo de vida y para inmortalizar su imagen manda a hacer una pintura, cuando está terminada le pide a Andre su opinión sobre el retrato. Él le dice que es una descripción muy hermosa, pero incorrecta, pues está perdiendo completamente la visión.

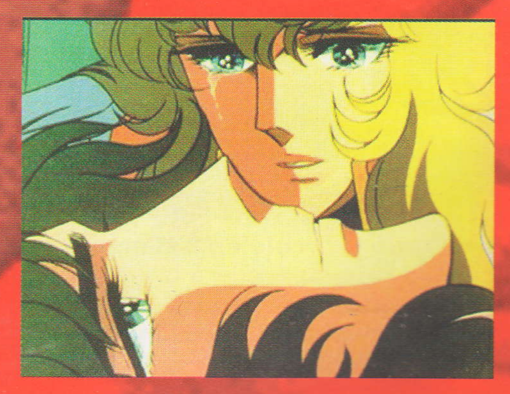
Esa noche Oscar y Andre caen en una emboscada, ambos logran escapar y se refugian en el bosque, en ese momento Oscar le reclama el



porqué le mintió tanto tiempo sobre el estado de su vista, también le dice que es necesario que descanse y que lo dejará al cuidado de su abuela (la de Andre). Él le hace saber que no quiere que esté sola, quiere estar a su lado como siempre lo ha hecho. A Oscar, después de oír las palabras de Andre, la invade el llanto pues se da cuenta que él sigue queriendola a pesar de todo lo que ha pasado entre ellos así que lo toma de la mano y lo besa, después le dice que lo ama, que tal vez así ha sido siempre pero no se había dado cuenta. ¡Esa noche Oscar y Andre se juran amor eterno! y toman la decisión de casarse después de que todo vuelva a la normalidad. Finalmente ella decide luchar junto con Andre por la libertad del pueblo.



El 13 de julio de 1789 Andre es herido por una bala, y Oscar le suplica que resista para que se casen cuando todo termine. Andre responde que no puede morir pues se siente realizado porque ella le corresponde a su amor, asimismo quiere ver el sueño de libertad



realizado, pero lamentablemente muere ese mismo día. Oscar, demasiado dolida, pasa toda la noche en la iglesia imaginando cómo hubiera sido su boda y su vida junto a Andre, se arrepiente por no haberse dado cuenta antes del amor que sentía por él pero, a pesar de todo, al siguiente día deja su dolor a un lado, se pone al frente de su tropa y da la orden de atacar La Bastilla, sin embargo muchos soldados le disparan consiguiendo arrancarle la vida, pero su muerte no es en vano, pues cumple la primera parte de sus objetivos: La Bastilla es arrasada y con eso da inicio la Revolución Francesa poco después el Rey y la Reina son ejecutados. Fersen muere en manos del pueblo.



Ese es el comienzo de un sueño por el que Andre y Oscar lucharon y dieron su vida, todo por una nueva Francia sin diferencias entre la gente y lo más importante una Francia LIBRE.

Este es el final de un clásico de la historia difícil de olvidar, y qué bueno, como todo, trajo innovaciones pero lo mejor fue el grato sabor de boca que le deja al público que llega a conocer la historia.

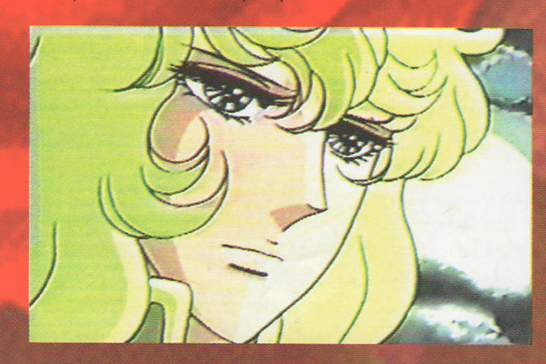
UN AGRADECIMIENTO ESPECIAL A MI HERMANA POR AYUDARME EN LA REALIZACION DE ESTE ARTICULO

" PERSONAJES DE LA ROSA DE VERSALLES "

Espero que ahora todos conozcan la historia de Lady Oscar, y para que estés bien enterado, aquí te presento a los personajes principales.

" OSCAR FRANÇOIS DE JARJAYES "

Hija única del general de Jarjayes, fue educada como varón por su padre. Desde pequeña defendió a la



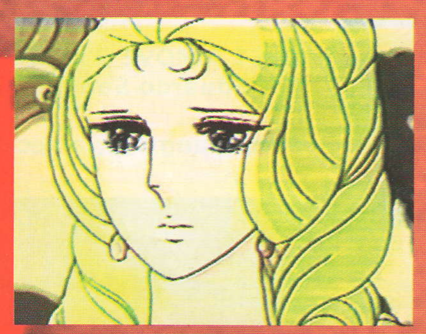
Familia real por lo que ganó el mérito de general de la Guardia Imperial, cargo que dejó tras enrolarse en la milicia urbana como capitana. Luchó por la libertad de su pueblo y murió en el intento de tomar La Bastilla. Se enamoró del conde Hans Axel Van Fersen y de Andre Grandier.

" ANDRE GRANDIER "

Siervo de la familia de Jarjayes, fue el mejor amigo de Oscar desde la infancia, la apoyó en todo momento y pues estaba perdidamente enamorado de ella. Perdió la visión del ojo izquierdo por completo y poco a poco al luchar con el Caballero negro. Ingresó a la milicia urbana para estar al lado de Oscar, y muere un día antes de la toma de La Bastilla.

" MARIA ANTONIETA "

Hija de Francisco I y María Teresa (emperatriz de Austria). Fue obligada a contraer nupcias con Luis XVI a los 16 años. Conoció a Oscar cuando ingresó a la Guardia



Real, y se hizo muy amiga de ella. Estaba enamorada del conde sueco Hans Axel Van Fersen. Subió al trono de Francia después de la muerte del Rey, el pueblo que la odió desde un principio la odió aún más por los grandes y lujosos bailes que organizaba mientras ellos morían de hambre. Murió en la guillotina después de la toma de La Bastilla.

" HANS AXEL VON FERSEN "

Apuesto conde sueco, quien conoció a la reina María Antonieta en uno de sus viajes a Francia, a partir de ahí él fue el amor de su vida pero su relación le trajo problemas a ambos. Fue el amor platónico de Oscar. Por los problemas que le trajo su relación con la Reina tuvo que exiliarse a los Estados Unidos (ahí participó en la guerra de independencia). A su regreso encontró a un pueblo lleno de furia contra sus gobernantes. Ayudó a la Familia real a escapar cuando se desató la revolución, murió al ser asaltado por unos campesinos.



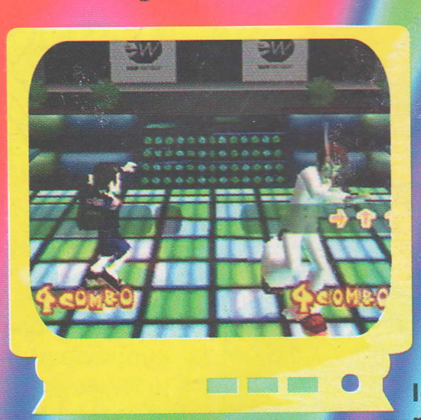
Estos no son los únicos pero si los más importantes en la historia. Hay varios personajes secundarios pero como diría la nana Goya: "esa es otra historia".

RECOMENDACIÓN.



BUST A MOVE 2 DANCE TENGOKU MIX.
Por Eduardo Sánchez.

Para inaugurar la sección de recomendaciones en esta, tu nueva revista Densetsu, todo el Staff pensó en recomendarte algo que nos gusta mucho, (o sea desde que estábamos en Seinen) y es la opción indicada para quienes estén hartos de los juegos de peleas o los de carreras y desean un cambio drástico en su vida como jugadores, me refiero a Bust a Move2.



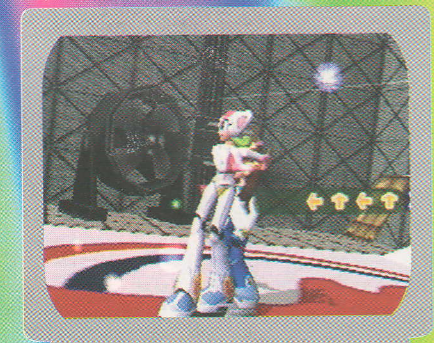
DANCE TENGOKU MIX, como se dio a conocer este juego en el país del sol naciente en el año de 1999, es para una o dos personas y fue realizado por la compañía Enix (o sea que no es tan viejo) y como su antecesor Bust a Groove (como se le conoce en América y no entiendo porqué le pusieron el 2 si tienen nombres distintos) ha sido una innovación en cuanto a videojuegos se refiere.



Ahora te preguntarás: ¿Pero cómo se baila en un videojuego?, bueno, la respuesta es la siguiente: En la pantalla de juego, aparecerá el jugador que utilizarás y delante de él existen un rectángulo verde y un cuadrito rojo, en el rectángulo verde irán apareciendo una serie de secuencias que tienes que realizar utilizando la cruz direccional y los botones de cruz, cuadro, triángulo y circulo en 3 tiempos y al final, en el cuadro rojo, aparecerá una última acción la cual tienes que ejecutar según el movimiento que aparezca en dicho cuadro, si logras ejecutar los 4 tiempos de manera correcta, el personaje realizará una serie de pasos, y conforme vayas avanzando, la dificultad de las secuencias se hará más grande y los pasos de baile más espectaculares.



Ahora dirás: "Pero si sólo bailan, esto se va a hacer monótono", bueno, para quienes tengan ganas de andar de "puercos" ,mientras estén bailando, si presionas el botón R1, podrás ejecutar un ataque en contra de tu adversario, pero "OJO", sólo podrás ejecutar este poder dos veces y siempre y cuando hayas ejecutado los primeros 4 tiempos, y para evitar esta clase de marranadas, oprime el botón R2, mediante el cual o esquivas el ataque o se lo regresas, con el mismo inconveniente de que tienes que haber ejecutado tus primeros 4 tiempos.



EL juego cuenta con algunas opciones: La básica que es la de *memory card*, una opción en la que puedes oír toda la música del juego, *practice*, y la *dance view*, esta opción sólo aparece después de que hayas terminado el juego por primera vez, y considero que es la mejor de todas, ya que en ella, si te gustó el estilo de baile de algún personaje, podrás ver dicho estilo de forma detallada por si decides aprender a bailar. (Alberto ya casi logra bailar como Bi-o)

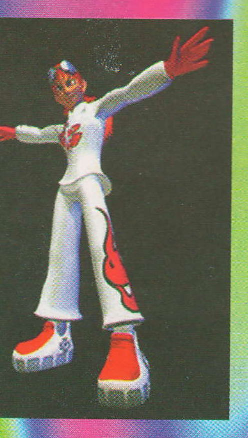


En la pantalla de selección de personaje, al escogerlo aparecen tres opciones:

EASY: Al seleccionar esta opción, las secuencias sólo se hacen con la cruz direccional.
NORMAL: Se utilizan tanto la cruz direccional como los botones de cruz y círculo.
MIX: Todos los botones con excepción de los botones L,R,Select y Start.
El color de tu personaje lo seleccionas con el botón de triángulo o círculo.

CONOCIENDO A ALGUNOS DE LOS PERSONAJES.
Bust a Move cuenta con 10 personajes de cajón y 8 más que son secretos, haciendo un total de 18, los personajes secretos irán apareciendo de manera sorpresa mientras avanzas en tu juego. (no te diré sus nombres porque si no ya no será sorpresa)

Heat. (Este es mi favorito ya que baila muy ch.....)



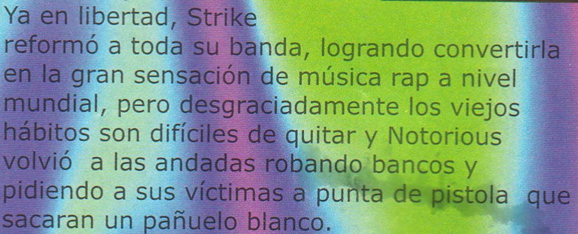
Heat era un destacado corredor de autos de fórmula uno, destinado a ser el próximo Ayrton Senna. (Que muy bueno o ¿qué?) Un día durante una carrera, el auto de Heat pierde el control, se estrella y se enciende, pero milagrosamente, Heat sobrevive y es llevado rápidamente al hospital.
Heat estaba herido con quemaduras de 2do y 3er grado en todo su cuerpo y nadie creía que fuera a recuperarse, sin embargo, para asombro de los doctores y enfermeras que estaban a su lado, Heat logró recuperarse al 100% en tan solo una semana, desgraciadamente ya no tenía la fuerza para volver a las pistas a cambio, obtuvo un poder interno: ahora tiene la capacidad de sacar llamas de sus manos las veces que quiera.
Ataque: Un dragón de fuego.

Hiro.



Hiro es un tipo que vive en un departamento en el centro de Tokyo, sus preciadas posesiones son su computadora y su cabello (ay no ma...) y su adicción, el internet y su rostro. Cuando llega el fin de semana, Hiro, se pone su mejor traje y se transforma en todo un playboy (iaguas, Yunta Momonari de DNA2!) y se va a las mejores discotecas e impresiona a todas las chicas con sus mejores pasos y su hermosa cara.
Las pobres chicas no entienden por qué Hiro nunca está con ellas, ¿Será por que le gusta simplemente bailar?, ¿Ninguna es lo suficiente buena para él? ¿O es que está enamorado de él mismo?, pues la razón es la siguiente: "Es demasiado tímido como para acercarse"
Ataque: Hiro les lanza una foto autografiada de sí mismo, la cual hace que sus enemigos caigan rendidos a sus pies.

Strike. (éste también baila muy bien)
Strike era líder de una banda de delincuentes llamada "Notorious" y le ponían la pistola en la cabeza a cualquiera que se les pusiera en su camino. Con el tiempo, la policía los capturó a todos y los pusieron tras las rejas. Mientras estuvo preso, Strike empezó a reflexionar acerca de cómo había llevado su vida y empezó a trabajar para ser un hombre libre y logró salir de la cárcel por buen comportamiento.
Ya en libertad, Strike reformó a toda su banda, logrando convertirla en la gran sensación de música rap a nivel mundial, pero desgraciadamente los viejos hábitos son difíciles de quitar y Notorious volvió a las andadas robando bancos y pidiendo a sus víctimas a punta de pistola que sacaran un pañuelo blanco.





Ataque: Strike utiliza una ametralladora que haría correr al mismo diablo.

Shorty.



Esta pequeñuela es hija de un diplomático y una super top model, (me corroe la envidia) ella es una niña abandonada, ya que por las ocupaciones de sus padres, no tienen tiempo para ella y siempre causa problemas.
Cierto día mientras estaba planeando una travesura, Shorty encontró un regalo que le habían dado sus padres, al abrirlo salió una calavera así que la arrojó, asustada. Después de eso Shorty se da cuenta de que dentro de la caja de broma, había otra cajita de la cual sale un pequeño ratón que se sujetó a ella. Lo llamó Columbo desde ese momento y han sido amigos inseparables. Columbo come cualquier cosa que le pongan enfrente y le gusta viajar encima de la cabeza de Shorty o en su bolsillo.
Ataque: Shorty deja caer un enorme pastel sobre a sus contrincantes.

Kelly.



Kelly trabaja muy duro en una oficina y cuando el sol se pone ella se viste de traje y se dirige a fiestas subterráneas.

Un día ella decide irse a una fiesta vestida con su mameluco de plástico favorito y se tropieza con un compañero de trabajo que le gusta en secreto, éste al verla se rie y le dice :"tú vienes a este tipo de fiestas", después de eso, el tipo seva. Ella disgustada por no haber podido defenderse, decide cambiar el mameluco por un disfraz de policía, y gracias a este suceso, se ha convertido en la sensación de varios clubes subterráneos y se ha ganado varios admiradores.
Ataque: Ella grita de manera tan estruendosa que logra aturdir a sus rivales

Kitty-N.



Durante el último año, la popularidad de Kitty Nakajima ha subido enormemente gracias al programa "Love, Love Senshi Miracle Five". Esto la motiva a abandonar el programa y realizar el suyo propio, esto la hace ser más popular de lo que era antes.

Con tantos admiradores, uno pensaría que Kitty estaría contenta pero no es así, Ella está enamorada de su instructor de Baile Michael Noi, pero el no le corresponde, ya que a él le interesa tener relaciones con otros hombres, pero aun sabiendo esto, el amor de Kitty hacia él se hace cada vez más grande, ahora ella está decidida a ganarse el afecto de su profesor de una manera o de otra.
Ataque: Kitty utiliza unas pinzas que toman al adversario y lo dejan caer de muy alto.

Capoeira. (De todos, estos son los que bailan de la manera más original)
Los dos extraterrestres Kiki y Lala son provenientes del planeta Capoeira con la misión de invadir la Tierra, pero ellos tienen otro plan en mente.



Este par adora coleccionar viejos señalamientos de metal, su misión de invadir la Tierra parece que quedó en segundo plano pues prefieren disfrutar de su hobbie.

Lo bueno y lo malo.

Primero pasemos a lo bueno.
La música: Su calidad y los diferentes ritmos son excelentes, todo esta bien definido.
La jugabilidad es buena, tiene buena dificultad.



Los personajes: están muy bien definidos, tanto sus pasos como en su diseño.
Los personajes a veces se equivocan y eso hace que se vea un poco más real.

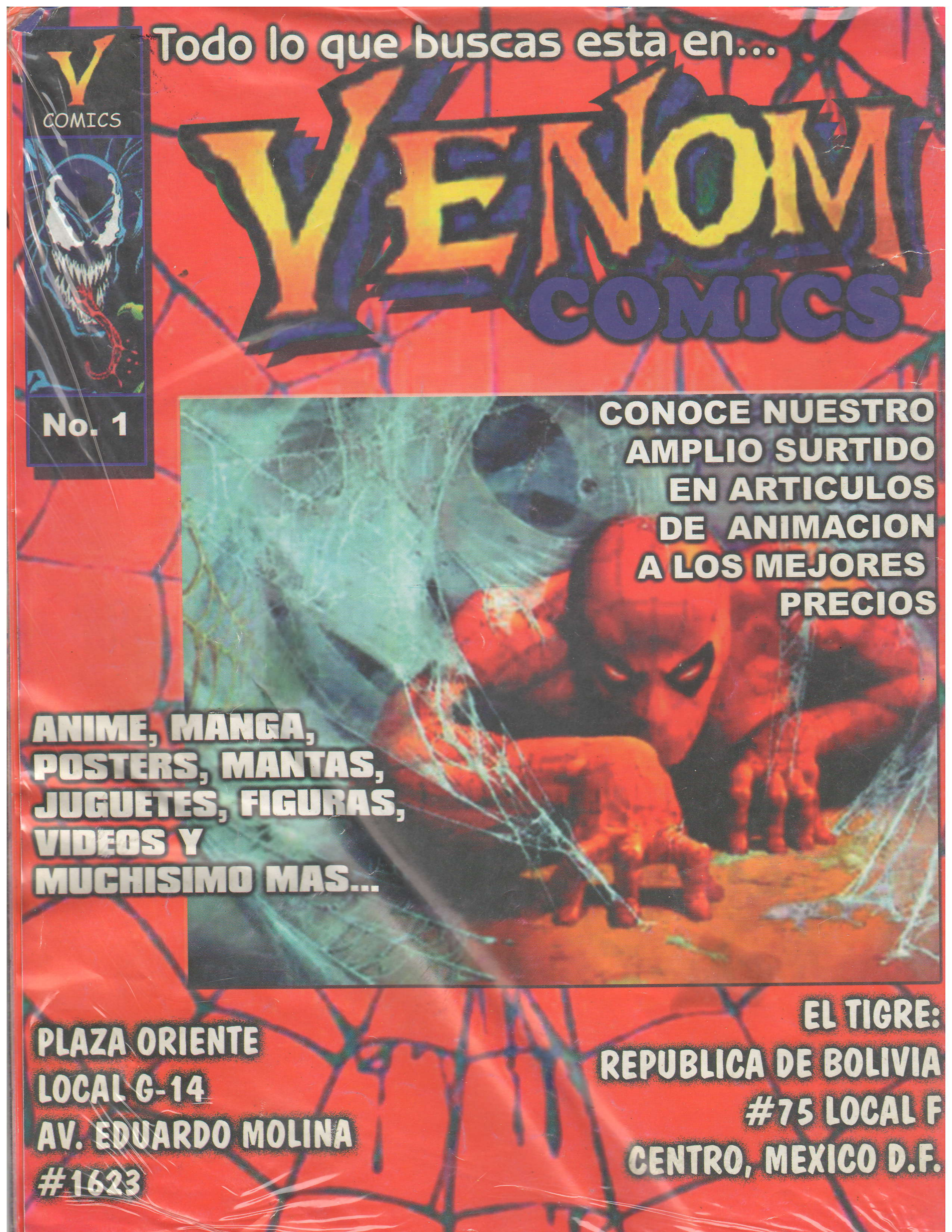
Ahora lo malo.
La barra verde y el cuadro rojo no dejan ver bien la pantalla.
Son muy pocos los pasos de los personajes. (pero los que tienen están de pelos)
Poco a poco el juego se hace monótono.
Los personajes no ofrecen mucho reto al bailar contra ellos.



En fin, cualquiera que sea tu conclusión, te diré que Bust a Move 2 es un juego que no debes dejar pasar y para terminar, te presumiré que aquí en el "Densetsu team" nos encontramos puros maestros en este juego, así que si lo adquieres y te haces bueno, con gusto iremos a echar las retas ¿Ok?.




SI LO QUE QUIERES ES...
$
Solo tienes que llamar para ver lo que significa la verdadera publicidad.
57-90-49-41



Todo lo que buscas esta en...
V
COMICS
VENOM
COMICS
No. 1
CONOCE NUESTRO
AMPLIO SURTIDO
EN ARTICULOS
DE ANIMACION
A LOS MEJORES
PRECIOS
ANIME, MANGA,
POSTERS, MANTAS,
JUGUETES, FIGURAS,
VIDEOS Y
MUCHISIMO MAS...
PLAZA ORIENTE
LOCAL G-14
AV. EDUARDO MOLINA
#1623
EL TIGRE:
REPUBLICA DE BOLIVIA
#75 LOCAL F
CENTRO, MEXICO D.F.